Tot.176

北美PSP正式降价后销量暴增3倍·无双大蛇之专用道具权威拿法公开

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特别企划
虚幻中的现实
屹立于大地的高达

Gamehalo DVD mini + 光明之风 海报 赠品

攻略透解
逆转裁判4
王国之心II 最终混合版+
火影忍者疾风传 终极觉醒

特快专递
吉他英雄II
DJMAX 携带版 2
史上最强弟子兼一



特别企划
鬼泣×战神×忍龙
动作游戏的塔尖之争

Gamehalo DVD mini

光环3 最新影像+制作人访谈
史上最强弟子兼一 全角色连续技
同人电影预告片 潜龙谍影 慈善组织
真·风神制作

前线狙击 生化危机 安布雷拉年代记/最终幻想战略版 A2/忍者龙剑传Σ/梦幻骑士VI 危机世界 玛娜传奇～学校里的炼金术士们～/危机之源 －最终幻想VII－

2007.5B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006



北通
BETOP
北通wii周边系列即将
闪亮登场
北通Wii周边系列
(以下图片仅供参考，具体以销售实物为准)
BTP-6418
北通加强支架
BTP-6428
北通保护胶套428
BTP-6438
北通互动方向盘
BTP-6448
北通互动球拍
(三合一套装)
BTP-6458
北通色差线458
BTP-6488
北通变压器488
BTP-6419
北通充电系列
GAMESPOT
LABS
北通：专业娱乐外设提供商 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com
广州市品众电子科技有限公司
拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊
总第176期 TV GAME半月刊
2007年5月B

5B
COVER STAFF
封面用图：逆转裁判4
设计总监／封面设计:Jason
©CAPCOMCO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED.



健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS
Part 1





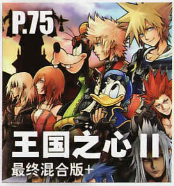
游戏情报站
2007第一大作《GTA4》细节公布 ------ 8
EA即将巨资入股九城? ------ 9
PS3于北美小幅降价30美元，销量骤增300%! 9
索尼财年利润4000亿，股价攀升28%! 12

前线狙击
生化危机 安布雷拉历代记 ------ 18
忍者龙剑传 Σ ------ 20
最终幻想战略版 A2 ------ 22
危机之源 -最终幻想VII- ------ 24
梦幻骑士 VI 危机世界 ------ 26
玛娜传奇－学校里的炼金术士们－ ------ 28

研究中心
无双大蛇 ------ 88

攻略透解







游戏立方
多边共享区 ------ 46
问题小卖部 ------ 48
绘梦人：长野刚 ------ 50
邪魔院 ------ 52
掌机动态扫描 ------ 53
秘密花园 ------ 54

特快专递
史上最强弟子兼一 激斗!
诸神黄昏八拳豪 ------ 64
DJ MAX 携带版 2 ------ 65
吉他英雄 II ------ 68

游戏类型说明
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明
本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

逆转裁判 4 ①	Capcom ②	AVG ③
NDS ④ 逆转裁判 4 ⑤		⑥ 日版
2007 年 4 月 12 日 ⑦	1 人 ⑧	4800 日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：全年龄	

信息条说明
本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄


Sony Ericsson
我“乐”此不疲
18小时超长音乐播放*
索尼爱立信W200c
WALKMAN®音乐手机
• 18小时超长音乐播放* • 立体声低音震撼耳机 • 标配128兆 M2™ 微缩记忆棒
• M2™ 可扩展外接卡插槽 • 预装“新东方在线爱乐学英语”软件 *在音乐模式下
索尼爱立信W200c，最IN的WALKMAN®系列音乐手机，特有18小时超长音乐播放，低音反射立体声耳机令天籁音质声声不息，海量存储，炫乐电台，更设置了英文歌词显示及实时翻译功能，配件多多，让你与音乐，形影不离！
Sony Ericsson
WALKMAN
音乐无限 心无间
韵律黑
脉动白

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子蓉
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓三
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖朋友
广告总监：刘方
编委：陈华 黄毅华 甜清幽 冯譬 罗质彬 李谢 章佳俊 张旅翔 赵庆
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京孝孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
排版：深圳市新年创世电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年5月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

怪物农场DS	30
逆转裁判4	34 82
前线任务1ST	62
忍者龙剑传 龙剑	31
新侦探系列 杀意的陷阱	31
真·三国无双DS 斗士之战	35 60
最终幻想战略版 A2	22

PS2

SIMPLE2000系列 Vol.116 THE 猫村的居民们 ～哈巴狗代官的恶行～	35 61
奥丁领域	光盘
艾尔梵迪亚物语	光盘
格林魔书	34
火影忍者 疾风传 终极觉醒	35 70
玛娜传奇－学校里的炼金术士们－	28
梦幻骑士 VI 危机世界	26
幕末恋华 花柳剑士传	32
荣誉勋章 先遣部队	35 62
史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪	64 光盘
王国之心 II 最终混合版+	75 光盘
无双大蛇	88

PS3

敌后阵线：雷神之锤大战	33
多罗电视台	63
高达无双	61
忍者龙剑传 Σ	20
铁拳5 暗之复苏	61
光环3	光盘

PSP

DJ MAX 携带版 2	65 光盘
Fate/老虎斗技场	31
怪物猎人 携带版2nd	63
机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版	34
扣杀球场3	32
危机之源 -最终幻想VII-	24
最终幻想战略版 狮子战争	光盘

Wii

波斯王子 宿敌之剑	35
超级纸片马里奥	34
雷曼 疯兔危机	60
塞尔达传说 黄昏公主	62
生化危机4 Wii版	30
生化危机 安布雷拉历代记	18

X360

敌后阵线：雷神之锤大战	33
吉他英雄 II	68
极限冲刺 终极破坏	33
偶像大师	62
失落的星球：极点危机	62

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	06
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	16
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	30
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	34
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	60
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	91
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	92
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	94
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	96
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	100
读编往来	读者与编辑的轻松交流	101
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	104
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	106
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	108

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！















特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩



小霸王
COOL BOY GAMES
www.subor.com.cn
致力游戏掌机普及风暴
改变乏味过去，激发无限乐趣
Z16
折叠掌机王
2007
全球限量发行珍藏版
SB Z09 高清掌机王
SB Z12 红白掌机王
SB Z10 至尊掌机王
小霸王全力打造高清\宽屏\个性化主流游戏机
A/ V输出
可直接连接电视机显示游戏画面，让你拥有更大更清晰的视觉感，给你带来无限的乐趣，让您花一样多的钱，买两种享受。
2.4英寸数字液晶平板
高清2.4寸数字液晶平板显示，影像更动感、细腻、逼真。
支持耳机连接
街机版音效及画面
个性、时尚、灵巧的外型
简洁、时尚、灵巧的外型设计令你爱不释手，本机完全按人体工程学原理设计，使玩家手感更舒适。
出品公司：中山市小霸王教育电子有限公司/福州外星科技电脑有限公司
地址：广东省中山市三角镇金三大道小霸王工业园小霸王教育电子有限公司 电话:0760-8813710 8927903 传真:0760-8927093 网址:http://www/subor.com.cn

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com



4月21日 全国上市

特别企划——阿姆罗最后的名机，阿姆罗成长历程剖析，MG版HI-ν高达及ν高达酷气大修改；真实与自由——大阪第四届Ma.K.模型展示会；怪物猎人2特别企划——世界观、周边大搜捕、搞笑剧场；变形金刚MP系列威震天终极评测；圣衣神话系列新丁——胸像综述以及圣衣神话修补计划；女生部屋中为大家介绍时下最热门的韩国迷糊娃娃；在本辑VCD制作视频中将以新推出的1/100全装备晓高达为范例和您一同分享金色的表达方法，圣衣神话胸像展示以及MP5威震天的变形评测。

128页大16开模型时尚志+VCD



翼 编年史 幻彩绘本

CLAMP精心挑选 2007年首本画集

书中共收录了CLAMP亲自挑选出来的《翼 编年史》百余张绝美插画，并收录了最新短篇漫画《翼 末倾的世界》，更有CLAMP对从业以来所有作品的精彩点评，而且还附送了《翼 编年史》的精选CD，无论您是《翼 编年史》的爱好者还是CLAMP的FANS，本书都是您不可不收的珍藏绘本。

4月底全国上市

第2期

本期起加赠 特制迷你 CD-ROM

影像＋音乐＋壁纸美图 三位一体的《游小说》珍藏光盘

《逆转裁判4》剧本小说最速奉上；《蓝龙》、《蔷薇法则》、《王国之心 记忆之链》（利库篇）一期完结；《火焰之纹章》、《零ZERO》、《幻想传说》官方小说继续奉上；《如龙2》震撼落幕……



4月30日 全国上市

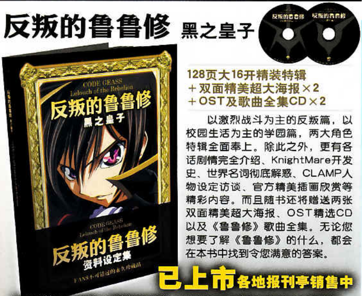
新栏目、新改进、新惊喜。想了解游戏剧情？那《游小说》就是您的最佳选择！

各地报刊亭销售中……

已上市



反叛的鲁鲁修 黑之皇子



128页大16开精装特辑
＋双面精美超大海报×2
＋OST及歌曲全集CD×2

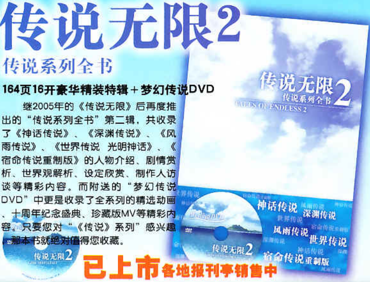
以激烈战斗为主的反叛篇，以校园生活为主的学园篇，两大角色特辑全面奉上。除此之外，更有各话剧情完全介绍、KnightMare开发史、世界名词彻底解惑、CLAMP人物设定访谈、官方精美插画欣赏等精彩内容。而且随书还将赠送两张双面精美超大海报、OST精选CD以及《鲁鲁修》歌曲全集。无论您想要了解《鲁鲁修》的什么，都会在本书中找到令您满意的答案。

已上市 各地报刊亭销售中

《反叛的鲁鲁修》资料设定集 FANS不可错过的永久珍藏品

传说无限2

传说系列全书



164页16开豪华精装特辑＋梦幻传说DVD

继2005年的《传说无限》后再度推出的“传说系列全书”第二辑，共收录了《神话传说》、《深渊传说》、《风雨传说》、《世界传说 光明神话》、《宿命传说重制版》的人物介绍、剧情赏析、世界观解析、设定欣赏、制作人访谈等精彩内容。而附送的“梦幻传说DVD”中更是收录了全系列的精选动画、十周年纪念盛典、珍藏版MV等精彩内容。只要您对“《传说》系列”感兴趣，那本书就绝对值得您收藏。

已上市 各地报刊亭销售中


PSP VOL.02
游戏典藏专辑
39款热门游戏劲爆登场/51款NEO · GEO模拟游戏经典再现
130余张动漫壁纸火热放送/320分钟影视佳作缤纷连载
4DVD-ROM
PlayStation Portable
游戏典藏专辑 VOL.02
重拳出击！
机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版
高达粉丝不容错过
天籁之音！DJMax2 官方OST带您领略动感节拍
随盘附赠48页大16开手册
收录新作、劲作点评、攻略
4月21日全国上市
所有软件均有PSP电子版详细使用说明 所有游戏均经实机测试可用


他们的战场，我们的家乡
变形金刚经典人物再度归来
延续TV动画版剧情的全新故事
变形金刚漫画史上最高杰作
TRANSFORMERS
变形金刚 漫画版 第一代 VOL.1
「三大精彩内容合体」
第一代漫画三部曲 第一卷
全部40名出场角色详尽档案
收录60分钟以上经典乐曲
生于华丽逝于青春的DW传世之作
国内变形金刚汉化权威狂飙译制
160页全彩中文版 精彩不容错过
已上市
各地报刊亭销售中
变形金刚 音乐集 VOL.1

软件

2007第一大作《GTA4》细节公布

《横行霸道4》将实现“次世代游戏的真正进化”!



■在这张画面中可以看到繁华的都市街头，以及街头行人真实而细腻的动作，有人在大包小包地购物，有人在喝饮料，有人行色匆匆似乎赶着上班……这个世界里的NPC们似乎都与真人般有着自己的生活。

上期本刊报道了Take-Two正式公布《横行霸道4》(以下简称《GTA4》)的消息，不过并没有公布该作的具体内容。近日，美国《Game Informer》杂志(注)全球独家报道了该作的详细情报。

目前可以确定的是，本作所在的城市确实是“自由城”，不过并非《GTA3》的自由城，而是一个与纽约基本相同的城市，收录了纽约五大区的四个，并加入新泽西的郊外地区，所有的地名和标志性建筑都被更改，例如自由女神像被更名为“欢乐女神像”。本作的总场景面积比《圣安德里亚斯》小，但考虑到纽约的高楼林立，相信室内场景和实际可探索的地方会丰富许多。

本作主角是一位名为Niko Bellic的东欧人，他在家乡的生活很不如意。住在自由城的表亲Roman在电子邮件中告诉Bellic：“我过着惬意的生活，美国梦成真了。我有两个女人，家里有四个大浴缸，我还有15辆跑车。”Bellic相信了Roman，他不顾一切地来到了美国，却发现Roman根本是在撒谎。Roman不仅是个穷光蛋，而且身边总是麻烦不断，他欠了一屁股债，成天被高利贷们追债。

《GTA4》的开发商Rockstar向《Game Informer》记者演示了X360版的DEMO，游戏一开始，Bellic站在出租车库里，那是Roman经营的小车库，用工业区的破仓库改造而成。Bellic在自由城举目无亲，只能暂时投靠Roman。在这段最初的演示中就可以看到本作惊人的物理系统，随着地形的变化，Bellic行走时的动作也会有相应的改变，在推门时会让玩家感觉到推门的力度和门的重量感。本作的NPC也将会比前作聪明许多。今年2月，Rockstar已经获得NaturalMotion公司的Euphoria技术，这种技术的主要作用在于人物的复杂动作，以及对环境的真实反应。LucasArts的《星球大战：原力释放》便是以使用该技术为重要卖点。

游戏以Bellick追寻其美国梦为线索，而既然是《GTA》的主角，Bellick自然不会老老实实地打工挣钱。在DEMO中可以看到Bellick闯进别人的房子，拿着枪四处搜寻了一番，接着打开后门走向街道。Bellick在街上看到了一辆漂亮的红色汽车，他直接用手肘将车窗打碎，碎玻璃散落在地上和车内座椅上，Bellick就这样大咧咧地把汽车开走了。本作中所有的汽车都会采用全新的物理系统，车后视点会拉得很近，让玩家更清楚地看到逼真的车体，并且由于镜头拉得更低，玩家可以更加清楚地看到自由城壮观的高楼群。Bellick驾车来到码头地区，在那里可以看到市中心的壮观美景，以及水面的波澜起伏。Bellick从兜里拿了个手机出来，这时画面出现放大的手机屏幕，其中有电话本、短信息、镜头等选项，选择电话本可以从列表中选择联络的对象。



制作人表示，本作将会更加注重剧情的讲述方式，带给玩家更高的自由度。游戏仍然会有一个主线剧情，但结构与之前的任何一作都有很大区别，剧情将会以多种方式展开，玩家将会真正掌握Bellick的命运。《罪恶都市》的故事发生在1980年代，《圣安德里亚斯》发生在1990年代，而《GTA4》所在的自由城则是处于2007年。

比较令人失望的是，在本作中玩家将无法驾驶飞机。Rockstar并没有解释取消飞机的实际原因，不过想必是与911有关，因为游戏所在的自由城毕竟是参照纽约设计的，如果玩家可以驾驶飞机，说不定可以在游戏里重演911事件。在纽约这样一个高楼林立的大都市，建筑数量的增多和贴图解析度的提高，必然会导致数据量大大提升，不过本作采用了智能读取技术，玩家只需要在第一次读盘时等待一小段时间，随后的实际游戏过程中将再也不用受读盘时间的困扰，即便是在从室内到室外场景的切换，也可以做到零读取时间。为了实现技术上的大幅进化，Rockstar专门在圣地亚哥成立了一个工作室，这个工作室的编程人员们惟一的任务就是为Rockstar开发引擎技术，本作采用的RAGE引擎就是他们的工作成果。RAGE的全称是“Rockstar Advanced Game Engine”(Rockstar高级游戏引擎)，之前在X360的《乒乓》中只不过是小试牛刀。

《GTA4》的X360版将会有独家下载内容，并且内容含量据称将极为庞大。更加令人关注的是，《GTA4》将会有网络多人模式。《GTA4》开发至今已经有3年时间，Rockstar的目标是让本作成为次世代游戏的一次真正的大进化，就像当初《GTA》到《GTA3》之间翻天覆地的变化。

小贴士 《Game Informer》是全球发行量最大的游戏杂志(月刊)，2006年其单期发行量高达180万本，2007年预计可达230万(《GI》杂志官方数据)。该杂志18~34岁的男性读者数量在所有杂志中排名第四。

特报 EA即将巨资入股九城？全球最大游戏发行商将大举进军中国！

4月6日，路透社报道EA即将收购《魔兽世界》中国运营商“第九城市”(以下简称九城)19%的股份。不过路透社本身也是援引了《上海证券报》的消息，只是由于路透社的影响力，使得该消息立即传遍全球，成为游戏业界议论纷纷的话题。据报道，EA已经同意以2亿美元收购九城19%的股份。不过EA与九城方面目前均未证实该消息，EA发言人说：“EA目前并未与九城签署协议，我们不会对有关投资战略的谣言作评论。EA最近宣布收购了Neowiz 19%的股份，这是一家领先的韩国网络游戏发行商。”

九城与EA目前的关系非常暧昧，据报道，从3月底开始，九城老总朱骏连续数日与EA的来宾秘密商谈，谈论的内容据称是《FIFA Online》的引进事宜。《上海东方早报》报道，九城公关总监赵雨润已经确认九城确实正在与EA深入接触，朱骏曾于4月2日专程飞往美国，至于双方谈判的细节目前尚未可知。

EA曾于去年与光通公司前总裁杨京创建的天悦公司合作，准备将《FIFA Online》打入中国，但到了今年年初，两者的合作中止。随后EA开始转而接洽因代理《魔兽世界》而被欧美游戏圈广为认可的九城公司。除《FIFA Online》外，EA还计划将MMORPG《战锤Online：决战世纪》打入中国。EA大举入股九城的消息传出后，九城在美国纳斯达克的股价即飞涨了16%，6个月来，九城的股价已经上涨了一倍左右。

九城是与网易和盛大并列的中国游戏业三巨头之一，也是三大厂商中与电视游戏业走得最近的一家。今年年初曾盛传九城将成为大陆行货版X360的代理商。九城之所以备受国外厂商青睐，主要是因为由其代理的《魔兽世界》获得了轰动性成功。今年2月，九城获得了X360/PC大作《赫胥黎》的中国独家运营权，该作采用“虚幻引擎3”开发，结合了MMORPG和FPS的特点，据称九城为该作支付的代理费高达3500万美元。



《FIFA Online》

特报 PS3于北美小幅降价30美元 销量骤增300%！

4月初，北美各大游戏零售商相继传出PSP即将降价的消息，4月3日，SCEA正式宣布美版简装版PSP的建议零售价从199.99美元正式下调至169.99美元，这实际上是PSP在北美发售两年来的第一次正式降价。不过此次降价仅限北美地区，欧版和日版PSP目前并未有降价决定。

PSP自2005年3月在北美推出以来，从未进行价格调整，最初美版PSP仅推出249.99美元的豪华版，后来又推出了199.99美元的简装版，这个价位一直持续了一年多。有消息称，索尼此次降价并非出于自愿，而是因为来自零售商的压力。去年夏秋之际，索尼为实现PSP的出货目标向北美商家大规模压货，导致PSP大量积压，因此在繁忙的第四季度(9～12月)里，PSP在美国的出货量竟只有1万台。零售商认为PSP售价长期坚挺是销量不振的主要原因，因此一直在要求索尼降低售价。

此次PSP的降价幅度虽然只有30美元，但已经起到很好的促销效果。SCEA PSP业务主管John Koller表示，PSP在北美降价后的两日内销量比之前骤增了300%！Koller同时表示，今年将会是PSP全面发展的一年，未来几个月内，索尼将会公布一批重要作品。Koller还透露，UMD影碟业务并没有人们想象得那么糟糕，在2005～2006年期间UMD影碟销量已经比发售之初提高了35%。今后索尼将进一步开拓13～17岁的青少年玩家市场，而视频和音乐下载服务在吸引这个消费群方面发挥了重要作用。



业界声音

就我个人来说，《MGS4》是以电影院级别的娱乐享受为目标的戏作品，它瞄准的是PS3，因为要表现(电影级别的)剧情和画面就需要拥有电影院级别的硬件水准。如果制作人的游戏一开始瞄准的就是DVD级别的作品，那么这款游戏就会多平台化发展。

——小岛秀夫曾经表示PS3是电影院、X360是DVD、Wii是电视机，最近他又用同样的比喻暗示人们：《潜龙谍影4》不大可能推出X360版。不过小岛秀夫之前也曾表示X360的机能对于《MGS4》来说已经够用，与此次发言的论调可说是完全相反。

无论是游戏迷还是游戏产业，也许都在迎来最幸福的时刻。

——Enterbrain社长浜村弘一认为，经过一年左右的时间后，在次世代主机上将会出现大量能发挥出主机新功能和特长的游戏，并且使玩家切实地感受到乐趣。

《战国BASARA》从某种意义上来说，很多部分都夸张得可以说是“蠢游戏”了。

——《战国BASARA》制作人小林裕幸自我分析说，接近少年漫画的“蠢”风格是“《战国BASARA》系列”吸引了大量女性玩家的原因。

游戏音乐与电影或戏剧的配乐不一样，不是单纯的背景音乐。游戏音乐必须精确地抓住游戏的节奏，并掌握音效和音乐的平衡，在场面即时改变的游戏中还要有具备互动性的音乐，这些才是最重要的。

——近藤浩治谈到制作游戏音乐的心得。近藤浩治为任天堂游戏制作了大量脍炙人口的音乐，其中包括《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》。

由于NDS的游戏开发成本可以压得比较低，因此也让厂商可以给予年轻一代游戏创作者许许多多的机会，我认为这点是一定要好好感谢任天堂的。

——Capcom知名制作人稻船敬二坦言，NDS的热卖已经超出了他在2004年作出的预测，对此他持肯定态度。

业界声音

写歌词时我们就有意识地要让全世界的玩家都很容易记住。

——《乐克乐克》制作人河野力在GDC2007上透露开发秘闻。《乐克乐克》的主题歌无疑是相当成功的。

他非常有领导气质，灵感也很丰富，有着能像海绵一样迅速吸收时代潮流的柔软性。但相对的，他在追求高品质的过程中往往会花掉可观的时间与金钱，导致做不好管理工作。

——Q Entertainment董事长内海州人对自己的好友水口哲也的精辟评价。也许这正是水口哲也的游戏始终摆脱不了"叫好不叫座"命运的原因。

未来要评价我们游戏制作人是否成功的标准，已经不光是做出好玩的游戏而已，而是要让一个企划案成功实施，并将它推广到社会上。希望以后我们不但能够抓住喜欢玩游戏的人，而且能让过去不碰游戏的人开始玩游戏！

——"游戏之神"宫本茂在GDC2007上演讲的结束语。这席话很好地道出了NDSL和Wii大卖的主要原因。

我在日式画风以及神话的感召之下，总算是把《大神》通关了。我那78岁来自长野的父亲在听说这是一款源自怀乡情绪而创作的作品时，也表示很有兴趣。

——在日本第10届文化厅媒体艺术祭上，一位女性观众表示自己全家祖孙三代都玩过《大神》，令已离开原公司的游戏制作人神谷英树几乎落泪。

如果是我的话，我会取消蓝光，让它(PS3)卖得更便宜一些。

——《战神》制作人David Jaffe日前在接受MTV旗下GameTrailers.com的采访时毫不避忌地谈到了他对蓝光的反对态度。作为SCE的明星制作人，David Jaffe公然与索尼高层唱反调实在令人意外。不过索尼高层却对此报以宽容的态度。SCEA公关部主管Dave Karraker说："David Jaffe是业界最具前卫意识的游戏制作人代表，所以只要是涉及电视游戏的问题，不管是什么，他都有权利发表他认为最正确的观点。SCEA尊重Jaffe的观点。"

软件 锁定9月！PS3大作将倾巢而出！



索尼的"准官方"博客Three Speech(该网站为SCE欧洲分公司建立)于4月初透露，今年9月将会是PS3摆脱颓势进行全面反击的时间，大批大受关注的强作都将于这段时期内推出。

博客中说："届时我们将会看到动作超流畅的竞技场式剑斗游戏《天剑》、创新的飞龙大战型游戏《龙穴》、以及空中/徒步和载具大作战型游戏《战鹰》，该作仍然很有可能只在PLAYSTATION Network上推出，而不推出零售版。FPS大作《杀戮地带》当然也会在9月份露面，另外还有《瑞奇与叮当》的首部PS3作品。"

《天剑》、《龙穴》、《战鹰》在秋季之前发售都是人们预料之中的事，不过在博客中所说的《杀戮地带》的"露面"(surface)就有点令人费解了。所谓的"露面"到底是发售还是公布新情报？如果这款万众期待的大作能够在9月推出，对于PS3的推动作用将会是非常巨大的。

另外Three Speech还提到了PS2版《Wipeout Fusion》在PS3上推出HD强化移植版，以及Irrational Games的《生化奇兵》。《生化奇兵》是今年最受关注的大作之一，在去年的E3展上曾经捧走了多家主流游戏媒体的最佳展出奖，而去年微软在巴塞罗那的"X06"会议中则宣布该作将只会在PC和X360上推出，若该作也开始投向PS3，则说明索尼已经开始全力投入与微软的第三方大作争夺战。

软件 "汤姆·克兰西"集大成之作即将公开！

最近育碧新开的一个神秘网站引起了人们的兴趣，这个名为"rev64"的网站目前并未公布任何新作，但从网页下方的士兵剪影LOGO以及整个网站的内容暗示可以看出：这显然是一款"汤姆·克兰西"(注)新作，并且将极有可能是一款结合了《分裂细胞》、《幽灵行动》和《彩虹六号》这三大系列的梦幻级集大成之作！

打开rev64网站可以看到一个满脸伤痕的男子，他似乎是躺在医院的床上。网页的右方的文字字体极小，内容上也看不出个端倪，但网页背景播放的CNN风格的新闻播报却有不少有趣的内容。从这个虚拟新闻中可以得知，游戏发生在2026～2028年间，因为新闻中提到了2026年冬季奥运会因故取消，而2028年奥运会即将到来。未来世界似乎发生了一场席卷全球的大战，导致了全球规模的饥荒，缺水缺粮的形势极为严峻。而美国在这场战争中遭到重创，战争主要发生在美国中西部。华盛顿不再是美国首都，新首都转移到波士顿，而纽约证券交易所也转移到芝加哥。中情局、联邦调查局、国家安全局以及五角大楼都进行了重新部署。在网页的文字中还出现了"pre-nuclear"(核战之前)的字眼，意味着这场世界大战中可能引爆了核武器。美国和欧洲各地战争频发，这些发达国家的居民们开始纷纷逃难到中国、墨西哥、加拿大等国。游戏主角似乎是一位军士，他的家人在这场战争中丧生，而主角本人则是在意大利的一场战争中受伤；因为某种原因，主角对于这场战争有着重要意义，有关他的很多文件都是高度机密。



最令人关注的是本作对于《分裂细胞》、《幽灵行动》和《彩虹六号》的"集大成"，rev64网站中有朦胧的影像，其中提到了"幽灵队长"和"分裂细胞"，而目前三大系列的官方网站也都出现了有关这款神秘新作的虚拟新闻报道，提到了在该作中发生的事件，如"东南部大屠杀"、"水厂大作战"等。

另外附带一提，去年3月曾在网上泄露出一份育碧的游戏发售列表，其中出现了一个新作名字叫《汤姆·克兰西之火鹰》(Tom Clancy'S Firehawk)，对应平台为PS3、X360和PC。

小贴士 汤姆·克兰西是美国著名军事小说家，现年60岁。他曾于1996年创办Red Storm游戏制作室，后来这家公司被育碧收购，并开始由育碧推出以汤姆·克兰西的小说为题材的游戏。

游戏情报站 新闻 综述 评论

软件 Rockstar话题大作《Manhunt》续篇正式公开

由于《GTA》的畅销，开发商Rockstar总是处于社会抨击的峰尖浪口，而在暴力程度上，该公司的另外一款游戏犹有过之，那就是《Manhunt》。近日Rockstar终于正式公开其续作《Manhunt2》，该作是Rockstar英国分公司的处女作，将于今年夏季推出，对应平台为PS2和Wii。



《Manhunt2》讲述某秘密研究中心发生实验事故，科学家Daniel Lamb和Leo Kasper是仅有的幸存者。在本作所述的生化武器实验事故发生之前，主角Daniel在一个狭小的收容所里关了6年。游戏一开始，Daniel也受到了感染，他的第一位受害者是一个女医生。杀她并非Daniel的本意，他本人也因此陷入深深的绝望，甚至在被攻击时也不愿还手。至于本作的另外一位主要角色Leo Kasper则是一位精神病患者。



与前作一样，游戏中处决对手的方式有迅速型、暴力型和血腥型三种，并引入了利用环境杀敌的方式。玩家要时刻注意身边的Kasper，躲避在阴暗处时，若敌人靠近，需要通过一定的键位组合按键，控制住Kasper的呼吸，才能使其不被发现。本作更加强调秘密行动要素，例如玩家可以将灯击灭创造黑暗的环境躲避敌人，或者将敌人引到陷阱处。至于Wii版的控制方式以及是否会删节暴力内容，目前Rockstar尚未公布。

硬件 主攻高端！20GB版PS3退出北美市场

3月份在欧洲发售的PS3仅仅提供了60GB版本，引起人们的纷纷猜测，由于20GB版本在北美也早已难觅其踪，人们相信索尼将会彻底抛弃20GB版PS3。20GB版PS3售价比60GB版本仅仅少了硬盘容量、Wi-Fi连接功能以及闪存卡插槽，并且PS3的硬盘可以由用户自行更换，因此从性价比来说显然是20GB版本更划算，然而由于索尼和媒体一直以来宣传的都是60GB版本，在北美市面上流通的20GB版本PS3数量本身也较少，因此大多数玩家购买的都是60GB版本。进入3月份后，20GB版本在美国各大游戏零售店都已经很难找到，4月初，索尼官方网络商城SonyStyle也正式将20GB版本从商品列表中删除，随后SCEA正式公布了20GB版本PS3将退出北美市场的消息。

SCEA公关部高级主管Dave Karraker在声明中说："北美零售商对于60GB版PS3的需求率占90%，因此我们就按照这样的比率进行生产。由于零售商和玩家都比较倾向于60GB版本PS3，我们决定停止在北美销售20GB版本。"索尼停止在北美推出20GB版PS3的最主要原因其实是每卖出一台20GB版本的PS3亏损远高于60GB版本(据估计为高出65美元左右)。不过SCEJ方面表示，日本目前不打算跟进美国方面的措施，20GB日版PS3仍将照常供应。



流言板

《最终幻想 XIII》试玩版？

美国《EGM》杂志近日报道了一则传闻：今年底，Square Enix将会通过PLAYSTATION Network网络服务在PS3上推出《最终幻想XIII》的试玩版！对此消息Square Enix方面保持沉默，目前还没有其他渠道的信息可以证明其可信度。不过按照以往的经验，《EGM》杂志的传闻可信度一直不高。尽管如此，《最终幻想XIII》试玩版推出的可行性却很高，由于该作开发度太低，几乎不可能在2007财年内推出，但如果可以通过PLAYSTATION Network推出试玩版，不仅能够提高游戏本身的人气，甚至可以获得一笔额外的收入(相信有很多玩家愿意付费下载)，也有助于推动这项PS3网络服务的发展，对于SE和SCE来说都有好处。

可信度 ★★☆☆☆

NDS版《刺客信条》？

全球最大专业游戏零售商GameStop最近在其网络商城中开始接受NDS版《刺客信条》的订购，售价为29.99美元。而另外一家网络商城GameFly的商品信息中写出了9月27日这个发售时间。

虽然育碧目前并未公布NDS版《刺客信条》的任何信息，但育碧目前与任天堂关系甜蜜，《战火兄弟连》这类游戏也开始推出NDS版，并且GameStop提供的游戏发售信息一向很准(之前的《生化危机4》Wii版就是明证)，看来作为育碧年度第一大作的《刺客信条》登陆NDS的可能性确实很高。

可信度 ★★★★☆

《王国之心》外传？

"《王国之心》系列"制作人野村哲也日前在日本《电击PlayStation》的采访中表示，《王国之心》的下一款游戏并非《王国之心III》，而是一个全新的系列。值得注意的是，野村哲也所指的"新系列"真正的含义可能不仅仅是展开新的剧情，有传闻称《王国之心》的下一部作品将会采用类似"《最终幻想XIII》系列"的方式展开，在多种平台上推出多个外传型作品。去年年末野村哲也曾经暗示《王国之心》将跨平台发展，考虑到SE最近经营方向的变化，号称SE第三大RPG的《王国之心》的外传化、系列化看来是必然之举。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

9660亿

任天堂于4月5日宣布，其2006财年(2006年4月1日～2007年3月31日)的销售收入高达9660亿日元，超过了之前预计的9000亿日元，也超过了路透社17名分析家预期的9290亿日元的平均值。任天堂将于4月26日公布其2006财年的详细财务数据，按照目前的预计，其财年运营利润将达1850亿日元，净利润为1200亿日元。这是任天堂历史上最辉煌的经营业绩。消息公布后，任天堂股价当即攀升2.1%。

100 000

由Eidos发行、Funcom公司开发的MMORPG《科南时代》在复活节期间募集X360及PC版的测试者，结果在公告发布后的24小时内就有5000多名玩家报名，短短几天内总共有10万名玩家报名。《科南》是在美国知名度极高的魔幻著作，今年其相关的游戏、漫画和电影将全面复苏，而MMORPG版的《科南时代》是一款由150人的庞大团队用数年时间开发的鸿篇巨制，其X360版将于2008年第一季度发售，PS3版未定。

新闻短波

憨豆先生降临PS2



Blast! Entertainment公司日前宣布将会在PS2上推出一款《憨豆先生》，Blast!表示该作的目标玩家为青少年，玩家扮演的憨豆先生将会在他的女友的帮助下躲避陷阱，解决各种难题，找回泰迪熊。

《憨豆先生》是风靡全球的喜剧，罗恩·阿特金森主演的憨豆先生的形象可谓深入人心，3月25日，《憨豆先生的假期》刚刚在伦敦上映。

X360广告被禁

最近有关赛车游戏会提高交通事故率的报告在英国引起广泛关注，近日X360的一则描述街头赛车的广告就因为这种原因被禁播。微软的这则"Jump in"形象广告中出现了闹市街头飙车的场面，虽然在广告中已经打出"请勿模仿"的字样，英国广告管制机构ASA仍然认为其宣扬危险驾驶，决定对其实施禁播处置。

次世代《吉他英雄III》

RedOctane公司日前正式确认，北美当红摇滚音乐游戏《吉他英雄III》将于今年秋季推出，对应平台为PS3、X360、Wii和PS2。RedOctane首席执行官Bobby Kotick表示，今后《吉他英雄》将全面实施跨平台战略。另外，对应PS3和Wii的专用吉他控制器预计将于秋季上市。

Wii存储空间大增

著名中间设备供应商eSOL最近宣布，他们已经与任天堂签署合作协议，任天堂将在不久后开始在Wii主机上使用USB主机端协议栈PrUSB/Host以及PrFILE2 FAT文件系统(注)，使Wii的外接设备兼容性进一步提高。使用这两种软件产品的主要目的是拓展Wii的外部存储设备兼容性，让玩家不用再为区区512MB的内置闪存而烦恼。

游戏广告获提名

"英国设计及艺术指导"(D&AD)最近公布了第45届"D&AD国际大奖"的获奖提名名单，任天堂的《Wii Sports》、《锻炼大脑的成人DS训练》和索尼的《乐克乐克》、《汪达与巨像》等游戏广告都获得提名。"D&AD国际大奖"是创意设计界权威奖项，去年入围的游戏广告有《生化危机》和《任天狗》，可惜最终并未获奖。今年的获奖名单将于5月24日公布。

《CSI》登陆X360/Wii

美国游戏零售商GameStop的游戏发售信息显示，热门电视剧集《犯罪现场调查》(简称CSI)游戏版将于9月10日在X360和Wii上推出，该作是之前推出的PC版《犯罪现场调查：铁证如山》的移植版。



Take-Two首席财务官辞职

最近《GTA》的发行商Take-Two公司发生高层危机，包括首席执行官Paul Eibeler在内的多名高层都已经被董事会替换，近日Take-Two首席财务官Karl Winters也宣布辞职，原财务部高级副总裁Lainie Goldstein将暂代其职务。

硬件 PS3欧洲销售放缓，零售商折价甩卖

PS3在欧洲发售的首周末销量突破60万台，成绩相当出色，但根据统计机构提供的数据，PS3在欧洲上市后的第二周，其销量即出现大幅度下跌。英国Chart Track提供的数据显示，PS3在英国上市的第二周销量下跌了82%！

Chart Track的数据来自英国7000多家零售店，相当于大约90%的英国游戏市场，由其统计的数据准确度极高。之前PS3在英国上市前两日销量16.5台的数据便是由该机构统计得出。虽然PS3是英国游戏历史上首周销量最高的电视游戏机，但其热潮消退得太快。按照游戏业的市场特点，第二周销量远低于第一周是正常现象，但PS3的跌幅有点异乎寻常。PS3相关的游戏软件销量也随着硬件而暴跌，《抵抗：灭绝人类》和《机车风暴》的当周销量都下降了60%。

由于PS3销量不振，一些英国大型游戏零售商开始将其折价销售。Play.com和WH Smith都将PS3的售价从429.99英镑下调到399.99英镑，WH Smith甚至在英国《太阳报》打出了降价广告，而Play.com不仅降价30英镑，还赠送HDMI线和一张蓝光版《人生遥控器》。需要指出的是，欧洲游戏软硬件售价都比美国贵出不少，不过其中有一个重要原因是批发价与零售价之间的差价相对较高，因此欧洲零售商有更大的自由降价空间。Play.com在降低PS3售价的同时，也计划以149.99英镑的价格销售简装版X360，这个价位比建议零售价低50英镑，而豪华版X360售价也将从279.99英镑降低到249.99英镑。

相比之下PS3开局较为惨淡的澳洲地区却后势强劲。分析机构Gfk提供的数据显示，澳大利亚PS3销售后10日内的软硬件销售额为3300万美元，其中主机销量为27083台。这个数字远低于Wii首发4天3.3万台的销量，但由于PS3价格较高，因此总销售额更高。Gfk分析家Daniel Morse表示，PS3发售后对于游戏市场的零售额推动作用超出了之前的任何一部主机。SCE澳洲分公司常务董事Michael Ephraim表示，自从PS3在澳大利亚发售后，使得当地蓝光播放器的拥有量增长了40倍！在PS3上市当周，PS2也因为粉红版的推出而在澳洲继续热销，销量达到了7954台，在当周澳洲家用机销量榜中排名第二。

特报 欧美最大！2007莱比锡游戏展概况公布

去年随着E3展改革决定的公布，德国的莱比锡游戏展(简称GC)成为欧美规模最大的游戏展会，今年E3是E3改革正式生效的第一年，莱比锡游戏展自然不会放过这个让自己出头的大好时机。



莱比锡游戏展主办方日前宣布，今年的莱比锡游戏展参展商数量将会超过390家，这个数字已经超过了去年的368家。主办方表示，这些参展商包括了所有"业内领先的游戏公司"。去年莱比锡游戏展已经创造了最高规模，而今年的规模还将扩充三分之一，会场面积将会达到11.5万平方米。本届展会还将首次在户外设立展台和活动区。

2007莱比锡游戏展将于8月23～26日期间举办，举办时间为上午9点至下午6点，其中24、25两日的举办时间为上午9点至晚上8点。莱比锡游戏展的"开发者会议"将于8月20～22日期间举办。

莱比锡会展中心常务董事Josef Rahmen说："GC近年来一直在稳步发展，不管是会场面积还是参展商数量，以及观众数量。从目前已经登记的厂商情况来看，下一届展会还将大幅膨胀。"与去年一样，今年的莱比锡游戏展也将会举办游戏音乐会，演奏的音乐包括《星际争霸》、《最终幻想XI》、《潜龙谍影》、《仙境传说2》等，该音乐会将于8月22日晚上8点举办。

特报 索尼财年利润4000亿，股价攀升28%！

4月12日《日经》报道索尼本财年的运营利润将会超出分析家们的预期，主要原因在于Bravia液晶电视的热销，该消息公布后，索尼股价即攀升至2个月来的最高点，当日以2.7%的涨幅收盘。

虽然目前索尼并未正式公布截至2007年3月31日的年度财务报告，但《日经》的可靠消息指出，本财年索尼的运营利润可能将达4000亿日元，超过了分析家估计的3500亿日元的平均值。不过《日经》并没有表明其信息来源，索尼方面的发言人表示，《日经》的数据仅仅是推测，索尼对此不予置评。索尼将于5月16日正式公布其2006财年的详细财务数据。

索尼首席执行官霍华德·斯特林格预计其截至2008年3月的财年运营利润率可达5%，是目前的两倍。美林证券认为，如果索尼之前没有降低日版PS3的售价，其财年运营利润率将会超过5%。进入2007年后，索尼集团的业绩表现不错，4个月来，索尼的股价总共已经攀升了28%。

《日经》的报道中还声称索尼计划2007财年实现1000万台的PS3出货量(单年出货量)，但索尼对此予以否认。

小贴士 PrFILE2主要应用于从SD卡等存储设备进行读、写数据时的文件管理；PrUSB/Host则主要用于为主机提供USB连接功能。

硬件 X360销量疑点：微软向零售商强行压货？



最近一段时间，《新闻周刊》、《连线》等美国知名传媒相继报道了"微软在X360出货数据上弄虚作假"的新闻，事情的起源是投资分析机构Monitor110的总裁兼首席运营官Roger Ehrenberg在其博客上的发言。Ehrenberg在其博客中表示，微软为了达成之前公布的出货目标，在其财务结算期内向零售商强行压货。这种方式是迅速实现出货目标的最有效方式，但零售商可能会需要漫长的时间才能将这些存货消化，在这段时间内的主机出货量将大大降低。

Ehrenberg做出这一论断的参考是市场分析机构Blackfriars'Marketing的另外一个财经博客，去年12月，该公司对微软提出的2006年底之前出货1000万台X360的能力提出质疑。Blackfriars的作者在其博客中大爆"内幕"，声称微软通过各种条件威胁零售商大举增加X360的存货，如果零售商拒绝微软的要求，微软将拒绝向该商家出售Windows Vista，而这显然会大大影响IT产品零售商的营业额。

今年1月底，微软宣布将截至今年6月底的X360出货目标从1300～1500万台下调到1200万台。随后Blackfriars的作者再次在博客中发言，认为微软降低出货目标的主要原因就是因为之前向零售商压货压得太狠，零售商需要一段消化时间。Roger Ehrenberg对于这种说法表示赞同，并在其博客中说："对于其战略和能力充满信心的企业不会这么做，也没有必要这么做。这种行为会让投资者们怎么想？消费者们又会怎么想？是无能、畏惧、短视！"

不过也有很多分析家对Ehrenberg的说法不以为然，太平洋皇冠证券公司分析家Evan Wilson认为，X360有足够的实力，没有必要通过这种行为实现出货目标。Wedbush Morgan证券分析家Michael Pachter则认为，微软向零售商的出货可能比零售商本身的意愿多了几十万台，但不大可能超过百万。另外一位分析家Todd Greenwald则说："微软的出货量可能确实超出市场承受力了，但我以及大多数华尔街的人早在三个月前就知道了，很显然微软确实这么干过，索尼也干过，只有任天堂现在没那么干，不过这并不表明未来他们不会那么干。"Greenwald表示，硬件商压货不是什么大不了的事情，因为游戏主机是一种长卖的东西，压仓的货终究是会卖掉的，这与软件商的压货存在本质性区别。

特报 索尼退出芯片研发三强联盟

索尼于4月10日宣布，将不会继续与NEC和东芝进一步合作开发高级微芯片，这可能将宣告日本三大芯片研发企业联合对抗美国芯片业努力的彻底失败。

索尼、东芝与NEC电子曾于2006年2月宣布联合开发45纳米级(注)芯片技术，共同分担高昂的研发费用以及提供专业技术人员。去年12月，这三家企业组成的联盟宣布已经成功开发出一种高级芯片的量产技术，但他们的合同期已经于3月份到期。对此，东芝和NEC电子希望能够继续签署一份新的合同，共同开发节能型芯片以及其他次世代芯片新技术。但索尼的芯片部门过去几年来一直业绩不佳，因此新任CEO霍华德·斯特林格希望将45纳米芯片的生产外包，这也是索尼不想与东芝和NEC续约的主要原因。

索尼退出芯片开发的三强联合很可能意味着索尼有意退出芯片研发的第一线，而作为其芯片业务核心的CELL也将很可能因此受到牵连。

特报 英国游戏开发市场大幅萎缩

3月份，SCi Entertainment宣布在加拿大蒙特利尔设立游戏制作室，专为次世代主机开发新作。SCi是英国最大的独立游戏发行商，其旗下子公司Eidos拥有《古墓丽影》、《杀手47》等知名游戏品牌。据英国《金融时报》报道，英国正有越来越多的游戏公司将游戏开发工作转移到国外。

英国游戏开发商贸易协会Tiga进行的调查显示，目前英国国内的独立游戏制作室数量不到150家，而在2001年曾达到过400家。加拿大、澳大利亚等国游戏开发行业的兴起正在夺取英国的游戏开发市场份额，这些国家对游戏行业给予极为优惠的政策，吸引了大量国际大型游戏公司的投资，这也是英国游戏制作室数量减少的重要原因。在澳大利亚，仅维多利亚州政府就在2年内为本地的游戏开发商提供了37.5万澳元的资助，而加拿大提供的政策优惠更加诱人，育碧就获得了400万美元的资助。

另外破产和并购也是英国游戏开发商数量减少的重要原因，不久前破产的有Argonaut和Warthog，而《神鬼寓言》的开发商Lionhead也已经被微软收购。

小贴士 45纳米级工艺意味着芯片上集成的数以万计的晶体管之间的连线宽度为45纳米，这是目前芯片设计业最尖端的工艺技术。

新闻短波

派拉蒙拍摄《51区》

Midway目前正在开发的《黑色地带：51区》(BlackSite：Area 51)即将推出电影版，据《综艺》杂志报道，该片将由派拉蒙拍摄，漫画作家Grant Morrison目前正负责该片的剧本创作。Morrison曾参与创作了漫画《新X战警》，并且曾制作过不少具有政治争议性的作品。



《银河战士Prime3》延期



美国任天堂总裁雷吉曾经表示，Wii版《银河战士Prime3》将于2007年初发售，但在最近《新闻周刊》的采访中，雷吉表示该作将不会在2007年6月之前推出，至于延期的理由，雷吉表示是因为他们希望该作成为系列中的最高杰作，因此需要更长的开发时间。

Wii日本销量突破200万

《FAMI通》出版商Enterbrain日前发布的统计数据显示，自2006年12月2日发售至2007年4月8日间，Wii在日本的累计销量高达204万台，这个速度仅次于3个月突破200万台的PS2主机。Enterbrain社长浜村弘一认为，Wii销售成绩出色的一个重要原因是任天堂在广告宣传上的投入是索尼的两倍。

另外Enterbrain的数据中同时指出，Wii的玩家中3年以上没有接触游戏的"回归玩家"和首次接触家用游戏机的新玩家合计占总体的46%，其中"回归玩家"占总数的32.5%。与家人一起玩Wii的玩家比例比其他主机高2～3倍。

英国"Develop 100"

英国著名游戏开发者杂志《Develop》日前公布了每年一度的"Develop 100"排行，EA加拿大制作室以其作品的最高销售额荣登榜首。EA加拿大制作室的《极品飞车》、《FIFA》、《NHL》等系列最新作去年在英国获得了1.19亿英镑的销售收入，排名第二的任天堂作品销售收入为7100万英镑。上榜的英国游戏公司共28家，销售收入2.32亿英镑；美国公司41家，销售收入3.13亿英镑；日本公司16家，销售收入1.73亿英镑。中国惟一上榜的企业为育碧上海。

Take-Two"百日计划"

Take-Two于4月10日宣布，其新管理层将展开"百日计划"，对其商业模型进行彻底改革，取消一些非核心或者亏损的部门，加强核心部门的投资。

Capcom利润飙升



Capcom宣布，由于《怪物猎人 携带版 2nd》的热销，其2007年第一季度运营利润同比暴增43%，全年销售额比预期高出34亿日元，达到了730亿日元。该季度《怪物猎人 携带版 2nd》总销量为1122186套。

《幻影砂漏》发售日

任天堂日前确认，NDS年度大作《塞尔达传说：幻影砂漏》将于6月23日发售，售价为4800日元。

我们上一次在专业媒体上看到三上真司先生，那还要追溯到2003年的E3展，那时还是Capcom第四开发部部长的他通过大屏幕播放录像的方式对到场的记者们说：“《生化危机4》会吓得你尿裤子！”然而，在2004年底发售的《生化危机4》并没有让我们吓得尿裤子，而是让我们爽翻了天。但在《生化危机4》发售之后，三上真司就从公众的视野中彻底消失，即使是在四叶草工作室的成立以至《神之手》的发售时，他也仍在世间隐形。现在，他再度出山，为了自己的新公司、新计划侃侃而谈，面对记者尖锐的问题，他也以其特有的直率毫不回避——他依然是几年前那个敢说敢做、满脑子游戏创作，只希望亲身投入游戏开发第一线的男人。

三上真司访谈录

那件事我一直在反省与自责

记者：三上先生，您很久也没在媒体上曝光了，原来还以为您会在《神之手》推出时露个面呢。

三上真司（以下简称三上）： 恐怕是有好几年了。原来我也想露个面的，但后来觉得于情于理，都应该先向玩家道个歉才对。

记者：您是指“《生化危机4》移植事件”吗？

三上： 是啊，关于NGC独占的事。

记者：最后宣布推出PS2版时，对您来说也是一个很沉重的心理负担吧？

三上： 因为一开始决定要独占的时候，就已经等于说背叛了PS的玩家，但到了后来又反悔，等于是又背叛了NGC的玩家。

记者：不过，我认为您当时所说的那些话也没什么错。

三上： 因为种种因素，让我没办法保证独占的约定，这件事一直以来让我受到良心的谴责，我一直在反问我自己，事情是否真的严重到必须让我背叛最应该重视的玩家呢？

记者：但从结果上来看，这也让更多的玩家玩到了好游戏，不是吗？

三上： 不，因为也有玩家为了玩《生化危机4》才特地买了NGC，所以我真的觉得自己做错了，也一直在深刻地自我反省。

记者：《生化危机4》可以说是当年最棒的游戏了，我想大部分玩家玩了应该都很满意吧。

三上： 就算是这样，我也很难界定一款游戏的价值。如果有人认为买NGC玩到了《生化危机4》就已经值回了票价，那就一定会有人认为并不是这么一回事而感到愤怒，事情不能一概而论，一切都还是因为我的能力不足。我想，遇到这样的事首先道歉才是人之常情，我也一直想这么做，但连这个道歉也来得那么迟，真的是很对不起大家。

记者：我相信您的FANS一定会了解您的想法。话说回来，现在也是一个很难选择主机的时代啊。

三上： 以游戏业目前的形势来看，就算确定了游戏出在哪台主机上就一定赚得到钱，但每隔5年就又会重新洗一次牌，这样一来不但开发的力量会分散，就连主力大作也有可能会扑个空，血本无归。

记者：按照这个观点来说，似乎PC平台是最理想的吧？

三上： 是啊，如果每台游戏主机的规格都一样，只是在设计、价格、附加功能或者是手柄的手感等方面有所不同，并以此作为区分，这应该就是我最期望的理想游戏开发环境了。

现状与未来的打算

记者：这几年三上先生的经历也是蛮丰富的呢。

三上： 我在四叶草工作室的时候，创立了Straight Story（注1）这家公司，之所以会取这么个名字是因为我很喜欢大卫·林奇导演，所以用了他的这部电影片名作为公司名，另一方面也是希望我的公司是一家坦率的公司。过去我身边总是风波不断，虽然说人生在世总是起起伏伏的，但我还是希望未来能够生活得更直率、做得更直率，所以我才将这个愿望寄托在公司的名字上。

记者：难怪我会觉得您在谈“《生化危机4》移植事件”时那么真诚。您也是大阪那家新公司SEEDS的成员吧？

三上： 算是编外人员吧（笑）老实说是有点半推半就。

记者：原来不是您自愿的啊？（笑）SEEDS公司当中不是有稻叶敦志和神谷英树先生（注2）吗？这几位都是您原来在三上工房（Capcom第四开发部）一手带上来的啊，你们的关系应该很密切吧。

三上： 这我就不知道了，毕竟没有听他们亲口说过……

记者：您真是爱开玩笑（笑）。未来三上先生是专属于SEEDS的制作人吗？

三上： 应该是“几乎”专属吧。

记者：几乎？

三上： 因为有个例外，我现在还在和须田刚一先生制作游戏（注3），我担任的是制作人的工作。

记者：那么，未来三上先生的游戏基本上都会以SEEDS的品牌推出吗？

三上： 可以这么说，基本上都会在SEEDS制作，然后再找发行公司帮我们销售。

记者：您目前已经实际开始开发游戏了吗？

三上： 目前是有几个想做的题材……就等能够配合的开发人员到位了，因为不同的游戏需要不同的人才，目前完全是人手不足的状态，就像是一个个无法联系的齿轮，根本无法起步。

记者：稻叶敦志先生听到这话想必会很难过吧（笑）。

三上： 我们现在是背水一战，拿不出成果是不行的。人在有了一定的知名度之后，就不允许你再失败。

记者：既然现在才开始招集人手，成品恐怕要等到后年了吧？

三上： 是啊，应该还有很久。我想我自己还有和须田刚一先生合作的作品都会在夏天公布一些消息吧。总之我现在只想先开始做游戏再说，至于要在哪款主机上推出这并不重要。能够开开心心做游戏，我就别无所求了。

记者：您果然还是喜欢自己亲自动手啊（笑）。

三上： 之前作为制作人时，每次看到大家动手在制作，都让我感觉很羡慕（笑）。未来我要以游戏导演的身分一直做下去，敬请期待！

注1：《Straight Story》，大卫·林奇于1999年的作品，中译名为《史崔特先生的故事》，风格温情直白的公路片。

注2：稻叶敦志的代表作是《铁骑》，现在是SEEDS公司的社长；神谷英树的代表作是《鬼泣》与《大神》，现在是SEEDS公司的制作人。

注3：三上真司与须田刚一共同开发的游戏《英雄不死》已于去年的TGS展时公布，风格与他们合作的上一部游戏《杀手7》一致。



三上真司 语录

如果从长远来说，比如5年以后10年以后，玩家们会说Capcom还是一个真正执着于游戏的公司，制作的游戏都是精品，是值得信赖的厂商。这才是皆大欢喜的事情啊。

——时任Capcom第四开发部部长的三上真司的发言

真的不能要求买了《维罗尼卡》的玩家再次购买《维罗尼卡 完全版》，我认为4800日元才是最好的定价。

——PS2版《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》公布时三上真司在媒体采访时说道；PS2版《维罗尼卡》的最终售价仍然是6800日元

《王国之心》竟然可以卖成这样（好），日本人真是白痴！Square请原谅我吧！

——2002年8月16日三上真司参加某日本深夜电台访谈节目时突然爆发出对《王国之心》以及SONY产品的不满，引起轩然大波

如果《生化危机4》出在PS2上，我就把我的头砍下来！

——三上真司终于忍受不了媒体的反复追问，发此毒誓

记者观点

文 Gouki

游戏工匠三上真司

从《生化危机4》开始，三上真司终于回到了他熟悉且向往的“游戏开发第一线”，担任游戏导演的他是一手决定“《生化危机4》应该如何玩、怎样玩才算好玩”的人。其实我们可以用“匠心独具”来形容《生化危机4》在游戏业中所处的地位，而创造了这件游戏艺术品的三上真司无疑可以称得上是“游戏工匠”，他是业界为数不多的游戏艺术家。如今他自立门户，为了追求他心目中理想的游戏作品而不懈努力。我们不知道失去了三上真司的《生化危机》是否还能延续辉煌，但我们从这次三上真司真诚的发言可以看到，SEEDS公司将会继承Capcom第四开发部不断创新的游戏理念，为玩家们奉献出更多充满创意与乐趣的作品，就让我们期待这个夏天，三上真司与他的制作团队重新回到游戏业界的风口浪尖上。

本期新闻综述

索尼复兴

4月中旬，索尼在东京证券交易所的股价达到了2个月来的最高点，而在纽约证券交易所的股价更是攀升至5年来的最高点，虽然目前还无法就此得出"索尼已脱离危机"的结论，但索尼首席执行官霍华德·斯特林格已经通过切实的利润提升让人们看到了希望。以Bravia电视业务为首，索尼的核心竞争力正逐渐复苏，多家投资公司将索尼的股票评级从"持有"提升为"买入"。

索尼的游戏业务也在4月份呈现喜人态势，PSP的降价起到了立杆见影的效果，据统计PSP在北美的销量已经超过800万台。《怪物猎人 携带版2nd》已经获得完胜，年内预计还将有《－危机之源－最终幻想Ⅶ－》、《战神》等大作，正如索尼所说，今年将会是PSP大发展的一年！至于PS3，9月份的大作群将成为扭转局势的关键，能否重振声威，就要看此役的战果如何了。

本月关注事件

任天堂打击中国盗版

美国政府于4月9日宣布将向世界贸易组织(WTO)起诉中国对于盗版现象的打击不力，中方对此表示不满，并指出此举将严重损害双方合作。

美国做出起诉决定的主要原因是各相关企业的推动，其中就包括微软和任天堂。美国商务代表每年都会就盗版问题向各大企业征求意见和建议，今年任天堂提供了一份详尽的报告，以其过去十年的调查描述了中国、巴西、墨西哥以及巴拉圭等国的盗版情况。报告显示，过去10年里中国境内300多家工厂和零售商处查处的盗版游戏软件数量超过7700万套，而流传到市场上的数量则无法估量。任天堂认为中国是任天堂游戏最大的盗版生产源、出口国兼最大的盗版游戏消费市场。任天堂发言人宣称中国的盗版游戏软件和工厂虽然被查处了很多，但"仅仅被施以少量罚款，有些甚至连罚款都没有，被查之后通常又继续进行生产"，任天堂还表示他们愿意积极配合美国政府打击中国市场上出现的任天堂盗版游戏。

本月关注技术

Mscape

惠普公司于4月7日在旧金山演示了新掌机技术"Mscape"，该技术的全称为"Media Scape"(媒体美景)，是一种将各种感应器与掌机结合，让玩家通过与现实世界的互动进行游戏操作的独特技术。惠普公开的影像和一些概念游戏中可以看出，这种技术具备全球定位系统(GPS)功能，并可以侦测环境亮度、湿度、温度乃至玩家的心跳速度，并将这些信息输入游戏。在惠普演示的一款概念游戏《伦敦塔旅游》中，玩家要前往现实世界的伦敦塔的某个特定地点，游戏的目标是救走伦敦塔内的囚犯，当玩家在现实世界的伦敦塔前进时，要与伦敦塔卫兵保持一定距离，如果相隔太近，就会因为Mscape感应器感应到伦敦塔卫兵身上佩戴的红外线感应器而导致游戏中的人物被抓。而在另外一个游戏中，玩家要前往城市的特定地点，让感应器侦测到特定环境才能推动游戏内的剧情发展。

Mscape技术已经开发了两年时间，预计正式投入应用还要再等两年。该技术的口号是："你的世界就是游戏领地，进入游戏之中吧！"

蓝光规格更新

蓝光协会于4月初宣布，2007年10月31日之后发售的所有蓝光播放器必须支持BD－Java新规格。BD－Java技术的作用在于让蓝光光碟具备"额外功能"，例如电影的解说和画中画功能，一个简单的例子就是用户可以在电影播放画面中随时调出一个小窗口，显示导演的评论讲解，HD－DVD版的《谍中谍3》就已经实现这种功能。但目前的蓝光播放器都不支持该功能，因此网上有一些报道称在规格更新后，新版播放器将可能不兼容旧版蓝光碟片，而旧版的播放器可能将无法播放新版碟片。

而实际上购买蓝光播放器的用户们花掉的上千美元当然不会白白浪费，因为他们可以通过官方发布的光碟进行规格更新，无法更新规格的播放器也可以照常播放新碟片，只是无法使用画中画功能，而PS3用户更是可以通过固件更新支持BD－Java新规格。《PC World》杂志也指出，网上关于"旧版蓝光播放器用户将被无情抛弃"的报道是哗众取宠，蓝光协会美国推进委员会主席Andy Parsons通过该杂志明确表示："现有的播放器将可以照常播放未来的作品。"

本月市场观察

PS3公益计划商用化

PS3固件升级为1.6版后增加了Folding@Home功能，可以通过分布式计算(注)让玩家利用PS3闲暇的运算能力参与医疗计划的模拟运算，不过这项公益计划未来将很可能应用于商业领域。SCE首席技术官茶谷公之日前表示，PS3的这种分布式运算方式可以应用到广泛的商业领域，例如制药厂的研究项目可能会需要极其庞大的计算机运算力，这个时候PS3的联网运算就可以为其排忧解难。索尼计划与这些企业磋商，寻求其广泛的商业应用价值。

当然，这种商用的联网运算没有理由让用户白白参加，如果这项计划确实付诸实施，参与的PS3用户应该可以获得一些奖励，例如可在PLAYSTATION Store购买物品的点数。

NDS带动触摸板需求

《日经》报道，由于NDS的大热卖，并且采用触摸屏的手机数量越多越多，目前日本的触摸板需求量暴增。鉴于此，日本写真印刷公司在石川县加贺市的加贺工厂建造了专门生产触摸板的生产车间，目前该车间已经开始投入使用。写真印刷公司的新车间占地面积达6000平方米，月生产3～5英寸小型触摸板的数量约200万枚，加上原先已有的200万枚月产能力，今后其每月小型触摸板的产量将达到400万枚。

小贴士 分布式计算是一种把需要进行大量计算的工程数据分割成小块，由多台计算机分别计算，在上传运算结果后再统一合并得出数据结论。

本期大事记

4月3日： SCEA首次将美版PSP售价下调30美元，销量立即飙升300%！

4月4日： 任天堂澳大利亚分公司宣布，NDS在澳大利亚的累计销量突破50万。

4月5日： 任天堂宣布其2006财年销售收入高达9660亿日元，净利润预计为1200亿日元。

4月6日： 索尼准官方博客透露，今年9月将会是PS3巨作大爆发的时间。

4月6日： 《上海证券报》、路透社等媒体报道EA以2亿美元收购九城19%的股份，不过该消息并未获得官方确认。

4月7日： 索尼宣布退出与NEC、东芝的芯片开发同盟，今后索尼的45纳米芯片可能会外包生产。

4月8日： 微软公布了X360春季更新的详情，并公开可插在手柄上的迷你小键盘。

4月9日： 美国政府宣布将向WTO起诉中国在盗版打击方面力度不足，随后任天堂宣布全力支持，并希望与美方共同打击中国的盗版游戏。

4月10日： RedOctane宣布红遍北美的《吉他英雄》将于今年秋季推出第三作，对应平台为PS3、X360、Wii和PS2。

4月11日： 微软宣布将于5月16日～6月23日期间展开《光环3》多人游戏的全球公测，测试地图为雪原、高地和英灵殿三个。

4月12日： SCEA公关部高级主管Dave Karraker正式宣布，20GB版本PS2将不会在美国继续推出。此前数日，美国各大游戏零售商早已将20GB版PS3从产品列表中删除。

4月12日： 《日经》报道索尼财年运营利润有望达到4000亿日元，当日索尼股价攀升2.7%，达到2个月来的最高点。4个月来，索尼股价总共上涨了28%。

4月13日： Capcom宣布，在《怪物猎人 携带版2nd》的推动下其2007年第一季度运营利润同比暴增43%！

4月14日： Capcom在旧金山召开"Gamer's Day"记者招待会，公开了《生化危机》两款Wii新作的试玩DEMO。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★ 2007年4月2日～2007年4月8日

1 火影忍者 疾风传 终极觉醒 PS2

NARUTO-ナルト-疾风传 ナルティメットアクセル

■NBGI■2007年4月5日发售■ACT■6800日元■上周排位：－



由于结合了动画《火影忍者 疾风传》的故事背景，所以游戏中的众多人气角色仍然是最大卖点，新加入的"觉醒奥义"及"逆转奥义"不但在画面表现上十分华丽，也使游戏的战斗更加富有策略性，重现历代名场面的"英雄模式"也值得玩家体验一番。

本周：75 453套 累计：75 453套

2 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版 PSP

机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T PORTABLE

■NBGI■2007年4月5日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



游戏中的大多数内容都移植于之前发售的PS2版本，但利用PSP的宽屏显示，玩家在战场上的视野却变得更加开阔。通过不同的分支选择玩家甚至可以将初期机体进化为各种高级形态，"2人协作模式"和最大支持4人的"对战模式"也是联机游戏时不错的选择。

本周：58 751套 累计：58 751套

排名	游戏	资料	销量	平台
3	耀西岛DS ヨッシーアイランドDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：5	◆本周 47566套 ◆累计 629459套	NDS
4	职棒魂4 プロ野球スピリッツ4	■Konami■2007年4月1日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：7	◆本周 40891套 ◆累计 82052套	PS2
5	无双大蛇 无双OROCHI	■Koei■2007年3月21日发售 ■ACT■6800日元■上周排位：2	◆本周 36168套 ◆累计 515803套	PS2

6 英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 NDS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo■2007年3月29日发售■ETC■6800日元■上周排位：3



从本作在榜上连续两周停留在前十的位置就能看出日本国民对于英文学习的重视性。从最基础的"填字训练"到速记电影台词和歌词，游戏共设置了7个难度以满足不同程度学习者的要求，其中收录的近2000个英文单词发音也在一定程度上锻炼了学习者的听说能力。

本周：34 933套 累计：84 645套

排名	游戏	资料	销量	平台
7	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：9	◆本周 30807套 ◆累计 1315931套	Wii
8	实况棒球携带版2 实况パワフルプロ野球ポータブル2	■Konami■2007年4月5日发售 ■SPG■4980日元■上周排位：－	◆本周 29944套 ◆累计 29944套	PSP
9	王国之心II 最终混合版+ キングダム ハーツII ファイナル ミックス+	■Square Enix■2007年3月29日发售 ■ACT■7600日元■上周排位：1	◆本周 29638套 ◆累计 202850套	PS2
10	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5■2007年2月15日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：－	◆本周 27833套 ◆累计 392135套	NDS

由人气作品改编的作品在发售首周就进入榜中靠前的位置对于日本游戏业界来说已经不是什么很新鲜的事情了，虽然它们往往都只是昙花一现，但却为作品吸引持续稳定的购买力创造了条件；一时间造成话题的《无双大蛇》本周出现了明显的下降趋势，"无双热潮"终于开始缓慢降温；NDS"脑白金软件"《英语菜鸟的成人DS训练》也于本周推出新作，众多的流行元素也为本作长期停留在榜中打下了良好的基础。

★ 2007年3月26日～2007年4月1日

1 王国之心II 最终混合版+ PS2

キングダム ハーツII ファイナル ミックス+

■Square Enix■2007年3月29日发售■ACT■7800日元■上周排位：－



作为一款强化版性质的作品，光是迪斯尼众多明星都由美国的原班人马进行配音就足以体现出本作的收藏价值，收录的英文版主题曲《Sanctuary》也值得众多FANS反复聆听。软件同捆的GBA《记忆之链》重制版也用细腻的画面弥补了很多老玩家的遗憾。

本周：173 212套 累计：173 212套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	无双大蛇 无双OROCHI	■Koei■2007年3月21日发售 ■ACT■6800日元■上周排位：1	◆本周 73387套 ◆累计 479635套	PS2
3	英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け	■Nintendo■2007年3月29日发售 ■ETC■6800日元■上周排位：－	◆本周 49712套 ◆累计 49712套	NDS

4 数码暴龙物语 阳光 NDS

デジモンストーリー サンバースト

■NBGI■2007年3月29日发售■RPG■4800日元■上周排位：－



在年龄层较低的玩家中人气不俗的"《数码暴龙》系列"最新作，讲述主人公为了追寻毁灭村庄的神秘生命体而踏上了冒险旅途。游戏中玩家可以捕捉各种怪物成为自己的同伴并细心培养，经过改良的系统也更方便操作，相信要收集齐400种以上的怪物并不是件容易的事情。

本周：48 192套 累计：48 192套

排名	游戏	资料	销量	平台
5	耀西岛DS ヨッシーアイランドDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：2	◆本周 46123套 ◆累计 581893套	NDS

6 精彩宠物蛋 彩虹冒险 NDS

たまごっちのアッパレ！にじべんちゃー

■NBGI■2007年3月29日发售■RPG■4800日元■上周排位：－



以众多迷你游戏为卖点的"《宠物蛋》系列"作品一直都受到很多年轻玩家的欢迎，而这次我们的目标则是需要帮助宠物蛋星球找回7块碎片使彩虹复活。游戏的流程非常简单，玩家只要完成指定的迷你游戏就会收集到各种情报，当累积到一定程度后即可发生剧情事件。

本周：44 250套 累计：44 250套

排名	游戏	资料	销量	平台
7	职棒魂4 プロ野球スピリッツ4	■Konami■2007年4月1日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：－	◆本周 41161套 ◆累计 41161套	PS2
8	文字解谜大词典DS ことばのパズル もじぴったんDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■2800日元■上周排位：4	◆本周 40788套 ◆累计 176494套	NDS
9	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 34527套 ◆累计 1285124套	Wii
10	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	■Capcom■2007年2月22日发售 ■ACT■4980日元■上周排位：5	◆本周 33217套 ◆累计 1085767套	PSP

《王国之心II 最终混合版+》无疑是本周最大的赢家，游戏厂商为了迎合系列玩家而追加的各种新要素绝对是本作销量强有力的保证；从1996年第一款"《宠物蛋》系列"作品诞生至今，该系列已经走过了10多个年头，而目前还能保持如此的人气也这也跟作品本身简单轻松的游戏方式非常适合儿童不无关系；《怪物猎人 携带版 2nd》随着本月底展开的"全国猎人选拔大会"也会将人气提高到一个新的阶段。

数字飚榜

动漫游界的第一忍者



▲《火影忍者》中的众多角色也是"《JUMP明星大乱斗》系列"中的常客。

从1999年开始在日本著名的漫画杂志《少年跳跃》上进行连载到2000年3月3日第一本单行本推出，一个关于成为最强忍者的故事开始在漫画圈内风靡起来，之后旋涡鸣人、卡卡西、我爱罗……这一连串熟悉的名字成为了作品的代名词，各种各样的忍术和错综复杂的人物关系也构成了这款让无数人痴迷的作品《火影忍者》。在接下来的几年里，除了不断推出单行本漫画外，《火影忍者》的动画和剧场版也将系列的人气提升到了一个新的高度，甚至有不少人都是在欣赏到动画之后才萌生看原著漫画的冲动。精明的日本游戏厂商自然也不会放过这个绝好的商机，结合作品本身的故事背景和特色，强调动作性的"《火影忍者》系列"第一款游戏在2003年6月26日的NGC平台上应运而生，下面就让我们一起来看看本系列至今推出过的所有作品，看看在不同平台上它们都有如何的表现呢？

火影忍者系列游戏发售年表

游戏名	发售日	平台	首周销量	累计销量
火影忍者 激斗忍者大战！	2003.4.11	NGC	39 505套	182 420套
火影忍者 忍术全开！最强忍者大集结	2003.5.1	GBA	37 109套	203 646套
火影忍者 忍之里联合作战	2003.6.26	PS	182 99套	12 299套
火影忍者 木叶战记	2003.9.12	GBA	23 107套	93 032套
火影忍者 终极英雄	2003.10.23	PS2	125 770套	313 755套
火影忍者 激斗忍者大战！2	2003.12.4	NGC	71 693套	396 608套
火影忍者 最强忍者大集结2	2004.4.29	GBA	70 027套	196 891套
火影忍者RPG 继承火的意志	2004.7.22	GBA	33 526套	133 346套
火影忍者 终极英雄2	2004.9.30	PS2	224 358套	402 421套
火影忍者 激斗忍者大战！3	2004.11.20	NGC	89 141套	401 426套
火影忍者 最强忍者大集结3	2005.4.21	NDS	66 897套	216 322套
火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	2005.7.14	NDS	31 451套	126 687套
火影忍者 螺旋忍传	2005.8.18	PS2	103 830套	173 747套
火影忍者 激斗忍者大战！4	2005.11.21	NGC	78 142套	273 850套
火影忍者 终极英雄3	2005.12.22	PS2	244 200套	319 353套
火影忍者 携带版 无幻城之卷	2006.3.30	PSP	28 111套	141 162套
火影忍者 最强忍者大集结4	2006.4.27	NDS	62 480套	176 564套
火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	2006.7.13	NDS	24 398套	135 955套
火影忍者 木叶之魂	2006.11.16	PS2	19 843套	129 131套
火影忍者 忍列传	2006.12.14	NDS	30 132套	130 132套
火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！EX	2007.2.22	Wii	34 783套	146 787套

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	4月2日～4月8日	3月26日～4月1日
1	NDSL	2 039 650台	110 845台	79 897台
2	Wii	1 158 276台	52 583台	51 365台
3	PSP	750 559台	31 503台	39 077台
4	PS3	368 343台	14 520台	16 889台
5	PS2	272 935台	14 234台	17 787台
6	X360	81 976台	2 963台	3 889台
7	GBM	15 314台	512台	588台
8	GBA SP	14 880台	833台	609台
9	NGC	5 769台	255台	205台
10	NDS	1 576台	90台	115台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美GAMES游戏排行榜 TOP 10

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年4月3日～4月9日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	战神II God of War II	SCEA 2007年3月13日 ACT	PS2
2	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	Capcom 2007年1月12日 ACT	X360
3	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007年3月6日 FPS	X360
4	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月7日 ACT	X360
5	除暴战警 Crackdown	Microsoft 2007年2月20日 FPS	X360
6	NBA街头篮球 主场 NBA Street Homecourt	EA 2007年2月20日 SPG	X360
7	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月7日 FPS	X360
8	纽约街头教父：偶像 Def Jam:Icon	EA 2007年3月6日 ACT	X360
9	灵异恐惧 F.E.A.R	Vivendi Games 2006年10月31日 FPS	X360
10	中途岛之战 Battlestations:Midway	Eidos Interactive 2007年1月30日 SLG	X360



本作在建筑物的画面表现上可谓相当出彩，甚至连周围物体爆炸时所产生的声光效果也刻画得非常到位。游戏中玩家必须利用自己获得的新能力找到消灭敌人的最佳方法，熟练之后玩起来会觉得非常流畅与刺激，不过游戏的耐玩度不足是个比较突出的缺点。

英国销量榜

★统计日期 2007年4月1日～2007年4月7日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	命令与征服3：泰伯利亚之战 Command&Conquer3:Tiberium Wars	EA 2007年5月11日 RTS	X360
2	忍者神龟 TMNT	Ubisoft 2007年3月23日 ACT	PS2
3	布莱恩国际板球赛2007 Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters 2007年3月23日 SPG	X360
4	荣誉勋章：先遣部队 Medal of Honor:Vanguard	EA 2007年3月30日 FPS	PS2
5	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月6日 MUG	X360
6	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007年3月23日 SPG	X360
7	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games 2007年3月9日 ACT	PS2
8	欧洲联赛冠军杯2006-2007 UEFA Champions League 2006-2007	EA 2007年3月23日 SPG	PS2
9	泰格·伍兹PGA巡回赛07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA 2007年3月16日 SPG	Wii
10	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年11月3日 RAC	PS2



这款动漫改编的游戏并没能带给玩家童年时欣赏同名动画时的感动，最突出的毛病则是缺乏打击感以及某些区域别扭的视角和操作。游戏在关卡的设计上还算用心，合理利用每个角色的特殊能力发现新的道路非常有趣，游戏的成就非常好拿也应该算是优点之一吧。

生化危机 挖掘安布雷拉衰败的真相！用光枪射击来体验吧！

安布雷拉历代记

resident evil THE UMBRELLA CHRONICLES
美版标题
バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ
日版标题

猜想1 纯粹的外传？

这一次的日版竟然没有采用我们已经熟悉的"BIOHAZARD"而是以日文片假名作为标识，这不能不让我们怀疑这部作品在全系列中的地位，难道这部作品仅仅只是纯粹的系列外传吗？

传闻以久的《生化危机 安布雷拉历代记》终于正式公开！与之前的情报中所描述的"将采用《生化危机4》的游戏方式"所不同的是，真正的游戏玩法竟然是光枪射击！难道说"《枪下游魂》系列"以新的方式从此绑定Wii了吗？

文 Gouki 美编 NINA

生化危机 安布雷拉历代记	Capcom	FPS
Wii BIOHAZARD UMBRELLA CHRONICLES		日版
预定2007年年内	人数未定	售价未定
对应周边未定		

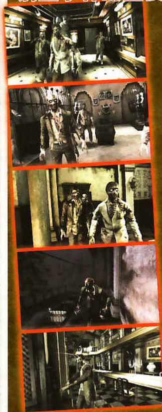
故事背景

在《生化危机4》的片头动画中，我们得知安布雷拉公司已经破产垮台，但安布雷拉公司是如何倒闭的却并没有任何详细说明。正如本作的副标题"安布雷拉年代记"所表述的，本作将会着力描写从《生化危机》故事的发端开始，安布雷拉是如何一步一步走向衰败的全过程，这其中就包括《生化危机0》、《生化危机》、《生化危机2》以及《生化危机3》在内的总共4部作品背后的故事。玩家将可以在游戏里收集到各种各样的档案以及道具，来不断完善和发掘安布雷拉衰败的真相。

《生化危机 安布雷拉年代记》覆盖的故事时间线

1998.7.23	浣熊市警察局S.T.A.R.S.的Bravo小队调查事故列车以及废弃的安布雷拉公司干部培训所(《生化危机0》)
1998.7.24	Bravo小队失去联络，Alpha小队紧急出动前往阿克雷森林搜救，发生了"别墅事件"(《生化危机》)
1998.9.28	t病毒蔓延到了浣熊市，丧尸围城，吉尔开始了她的"最终脱逃"(《生化危机3》)
1998.9.29	新任警官里昂与为找寻哥哥而来到浣熊市的女大学生克莱尔相遇，结伴逃出浣熊市(《生化危机2》)
1998.10.2	浣熊市的事态已经无法挽回，美国政府决定使用导弹将浣熊市人道毁灭(《生化危机3》)
2003	安布雷拉公司破产倒闭(《生化危机4》开始)

别墅事件的主要角色全部登场！





Chris Redfield
克里斯·雷德菲尔德

浣熊市警察局S.T.A.R.S. Alpha小队成员，队内的第一神枪手，前空军飞行员，以其良好的观察力和敏捷的身手被公认为是S.T.A.R.S.的精英，在实战经验上也比队内其他成员丰富得多，从手枪到重武器使用起来都能得心应手，在接近战方面也是一把好手。





吉尔·瓦伦蒂安
Jill Valentine

S.T.A.R.S.的成员之一，同时也是Alpha小队内惟一的女性，但吉尔的战斗力却是任何男人都不敢小窥的。自别墅事件之后就开始在浣熊市调查事件的真相，可却因此又一次被卷入了生化危机事件中，整个城市都被病毒造就的丧尸和怪物所占据，万般无奈之下吉尔只有选择逃离这座死城。





◀别墅的木门被轰碎的瞬间，从此玩家就告别了挂一大串钥匙像个无头苍蝇满屋子乱窜的年代。

真正的破门而入！

为了找钥匙而东奔西走一直都是《生化危机》系列的传统，这一传统直到《生化危机 逃出生天》发售才被打破。而在本作中这一系统将得到延续及加强——就像我们在电影中看到的那样，警官们可以用手中的大口径武器将门轰得个稀里花啦，然后再大摇大摆地走进去！早就该这样了，不是吗？哪能被区区一扇木门挡住去路呢？

真正的『直面恐怖』

游戏类型变为了光枪射击游戏，即代表玩家将感受全新的视觉元素，在游戏画面中占主导地位的将不再是玩家本身，而是敌人，比如丧尸、地狱犬、巨蛇等等。这种直面敌人的恐怖，丧尸张口大嘴冲到你面前的恶心与刺激，恐怕都是之前的《生化危机》所不能给予的。







©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

多元化的场景

既然是以多部系列作品作为背景，那么在游戏中自然就会有许多我们熟悉的场景。目前已经公开的就包括别墅、阿克雷研究所、浣熊市市区以及安布雷拉干部培训所，而以主视点来观察这些场景，相信也会有不同于以往的一些感受。



▲在餐厅2楼狭窄走廊上徘徊的丧尸，想绕过它们可不是一件容易的事。



▲1楼西侧的小房间，这里也是Bravo小队队员肯尼斯遇害的地方，在这里玩家会目睹难忘的一幕。

别墅

位于阿克雷森林深处，外表上看起来是一个两层结构欧式风格的大型别墅，但实际上却是安布雷拉公司秘密的病毒研究中心，它是t病毒计划的起点。结构复杂、空间狭小是它的建筑特点，在这里玩家会遇上丧尸、猎杀者以及暴君。



研究所



事实上每一代《生化危机》几乎都有"研究所"这么个地方，所以我们也无法判断图片上的这个"研究所"是属于哪个"研究所"。不过可以肯定的是，研究所内部都有相当难对付的强敌在等待着玩家的到来。

浣熊市区

因为《生化危机2》和《生化危机3》并没有被重制过，所以在本作中出现的浣熊市街景倒是非常值得我们期待的。很可惜的是目前我们只得到了这张街景的图片，还无法弄清楚"次世代版的浣熊市"到底会是个什么样子。





Rebecca Chambers 瑞贝卡·查姆柏丝

S.T.A.R.S.的Bravo小队的成员，药品精制调合方面的专家，在队内担任的也是医务员的工作。随Bravo小队一同前往阿克雷山区调查神秘杀人事件则是她第一次外出执行任务，在任务中她遇到了死刑犯比利，并同他一起面对接踵而至的致命挑战。







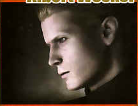
比利·科恩 Billy Coen

原美国海军少尉，拥有敏锐的洞察力和丰富的武器知识，并且有着强烈的正义感。因蒙上不白之冤而被军事法庭判处死刑，但在押送途中遇到事故得以逃脱，在不久后遇到了在列车上进行搜索的瑞贝卡。



阿尔伯特·威斯克 Albert Wesker

S.T.A.R.S.及Alpha小队的队长，同时也是S.T.A.R.S.的创始人。虽然总是戴着一幅墨镜给人一种难以接近的冰冷感觉，但队员们还是对有着极强战斗能力和指挥能力的他非常信任；但事实上，他的另一个身分则是安布雷拉安插在浣熊市警署内的卧底。



猜想2 其他登场角色



■《生化危机4》中里昂身穿R.P.D.警服登场，恐怕很多玩家都会立刻回忆起当年玩《生化危机2》的情景。

这一次正式公布的登场角色全部都是与"别墅事件"有关的角色，但我们还是可以发现在公布的图片当中，吉尔身穿着《生化危机3》时的服装登场！这就表明不同角色在不同时期的服装也会随之发生变化。而从官方公布的威斯克的图片来看，他的眼珠的颜色与正常人无异——系列老玩家一定知道在《维罗尼卡》中威斯克的眼珠已经变成了黄色，那么在描写《生化危机3》~《生化危机4》之间的游戏段落里，是否会有"黄眼珠版"的威斯克登场呢？当然了，最让人期待的，还是从未公布过"次世代造型"的克莱尔了，同样，身穿R.P.D.警服的里昂尽管我们在《生化危机4》中见过一次，但毕竟与他在《生化危机2》初登场时青涩的风格还是有很大区别，不知道制作者会如何处理两个里昂的造型呢？

动作键系统的强化应用

在《生化危机4》中出现的"动作键系统"（ABS，ACTION BUTTON SYSYTEM）获得了玩家们的一致认可，在特定时机做出特定动作的设计令游戏有了更多的观赏与未知性。《安布雷拉年代记》也将会把动作键系统作为游戏的一个重要元素而强化应用。在本作中启用动作键系统的时候，就像大家看到的这样，玩家所使用的角色会"出镜"做出非常帅气的攻击或者躲避动作，扭转局面。



游戏影像观感

截稿前，Capcom在官方网站上公开了两段时长各为30秒的预告短片，除了演示游戏的实际画面之外，中间还穿插了部分CG动画，但这些CG动画绝大多数都来自NGC版的《生化危机》与《生化危机0》，当然这也与目前游戏的制作进度有关，相信不用多久我们就会看到里昂与克莱尔在浣熊市内的片段。说回游戏本身，大家可以把《死亡之屋》的套路搬到本作中自行想象即可，角色的移动是有固定路线的，游戏的基本流程是按"移动——战斗——选择前进方向移动——战斗"这样的方式来进行。虽然说Wii右手手柄非常适合光枪射击游戏的操作特性，但光枪射击游戏本身针对的玩家群体就比较有限，也许Capcom是将目光投向了《生化危机》的死忠FANS以及刚刚接触游戏的"轻度玩家"才有了本作的诞生。不管怎么样，在等待《生化危机5》的日子里，我们终于有了一个新的期待。



最终猜想 关于控制器

我们都知道Wii主机的游戏，很大的一个卖点就在于那个新奇的双截棍手柄上，而一向极具创新精神的Capcom是否会为我们带来一个《安布雷拉历代记》的专用控制器呢？2005年的E3展上，我们曾经在任天堂的Wii展区看到过一款造型奇特，融合了双截棍手柄的枪型Wii专用控制器，按照目前游戏已经公开的情报来看，这个控制器是绝对能够胜任游戏操作的，而如此造型的控制器，绝对能够让游戏的临场感再度加强，做到真正的"光枪游戏"。

将PS3机能发挥到极致的ACT巅峰

NINJA GAIDEN Σ SIGMA



身负血海深仇的超级忍者 隼龙

《忍龙Σ》的故事情节与Xbox版基本相同，同样讲述了在故乡忍者之里被袭击，同胞被残忍杀害后，主人公隼龙只身一人潜入“神圣维哥尔帝国”，查找元凶。而在这一过程中，他遭到了帝国军队和被称之为“魔神”的奇异生物的阻挠和攻击。凭借着高超的武艺，隼龙正一步步接近事件的真相。

忍者龙剑传Σ		Tecmo	ACT
PS3	NINJA GAIDEN Σ		日版
	预定2007年6月14日	1人	7800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

《忍者龙剑传Σ》(以下简称《忍龙Σ》)自公开以来便广受关注，它是Tecmo加入PS3阵营后公布的最重要作品，系列在Xbox时代的优异表现也让人们对于这款重制版充满了期待。本作在画面上的进化是最为直观的变化，甚至国外媒体中有“好事者”将《忍龙》、《忍龙 黑之章》以及《忍龙Σ》试玩版的相同场景在最高显示环境下进行了比较，《忍龙Σ》的画面水准的确有显著的提高。当然，游戏内容才是玩家最为关心的，在与《忍龙Σ》监督的对谈中，我们可以更深层次地了解游戏的一些细节。相信各位读者在看过之后，会更加期待6月14日的到来。

文 胜负师　美编 NINA

忍法 火焰龙



■进化后的忍法发动画面有着次世代的奢华感。

与《忍龙Σ》的监督对谈！



早矢仕洋介
YOSUKE HAYASHI

隶属于Tecmo旗下的HI-END制作部，是长年参与“《忍者龙剑传》系列”开发的重要角色，本次担任PS3版《忍龙》的总监督。

充满全新要素和怀旧气息的忍龙

——请谈一谈决定在PS3上推出“《忍龙》系列”新作的来龙去脉。

早矢仕 三年前，我们以制作“No.1的动作游戏”为目标，制作发行了Xbox版的《忍者龙剑传》，三年后的今天，我依然可以很自信地说，没有哪款游戏是真正超越《忍龙》的。而我们也希望玩家能在次世代主机上享受更高完成度的《忍龙》，这就是推出PS3版《忍龙》的契机。无论是新老玩家，都可以在《忍龙Σ》中看到更加完美的表现。

——您的意思是说本作不单是移植，会有大幅强化吗？

早矢仕 是的，游戏所有内容都配合PS3的需要重新制作，包括角色到背景在内，基本上都是重头开发。当然，也会有大量的新要素，比如新武器“二刀流”，使用起来会比龙剑更加帅气。

——关于敌方角色还有什么可以透露的吗？

早矢仕 关于这一点，我们的确准备了几个“新”BOSS，但对于知道二十年前首部街机版《忍龙》的玩家来说，他们并不会让你感到陌生。而且街机版中骑着摩托车出场的敌人在PS3版中会以次世代主机的力量复活，可以说是进化到极致的摩托车士兵，与他们战斗一定会让老玩家感动的。

游戏监督谈可操作的女主角

——还有什么追加的新要素吗？

早矢仕 的确还有一个非常重要的新要素，就是增加了可操作的角色。《忍龙》描写的是主人公隼龙复仇的故事，瑞切尔在Xbox版中虽然有着女主角的身分，在剧情中也有着十分重要的戏份，但却不是一个可以由玩家来操作的角色。为了弥补玩家的遗憾，PS3版中会让女猎人瑞切尔听命于玩家手中的手柄。

——那么操纵瑞切尔的关卡与隼龙的关卡是不是一样的呢？

早矢仕 并不一样，我们专门为瑞切尔设计了三个全新的章节，其内容描写的是瑞切尔与隼龙在某些章节的平行时间段，在隼龙背后采取的一些行动，瑞切尔所经历的这些体验在Xbox版中并没有公开，无论是操作还是情节，玩家都可以拥有全新的乐趣。

——瑞切尔的武器和招式动作和隼龙

©TECMO, LTD. Team NINJA 2007

忍龙式暴力美学的次世代新篇章


■装备精良的帝国兵在隼龙面前只是小菜一碟。


血祭双刀

利刃屠魔




■这就是监督大人说的勾住敌人转圈圈的高难动作。

混血名模为忍龙代言

邀请艺人代言的方法在游戏宣传中已经越来越多地被用到，而此次为《忍龙Σ》代言的是在美国出生却有着菲律宾、中国、法国血统的混血名模利亚·迪桑(Leah Dizon)。21岁的利亚在模特界已经摸爬滚打了多年，以性感火辣的造型为人们所惊艳。Tecmo可能就是看中了她多元化的背景、出众的形象和不断攀升的人气，才选择了她，而利亚也是第一次为游戏代言，平时她只是喜欢玩纸牌游戏，对电玩可谓一窍不通。当然，如果有一部分玩家在玩《忍龙Σ》时，联想到了这位与女主角瑞切尔有些神似的冷美人，那么她的代言也算起到了作用。


▲与拍广告时成熟诱惑的形象不同，生活中的利亚是位可爱的邻家女孩。

流淌着魔神之血的女猎人——瑞切尔



瑞切尔是全世界屈指可数的女性魔神猎人之一，所谓"魔神"是指维哥尔境内有少数人目击，具有强大战斗力的怪物，而年轻的瑞切尔却有着足以猎杀魔神的实力。她的体内具有魔神的基因，这种力量如果得到解放，那瑞切尔的能力会变得更加惊人。作为女主角，瑞切尔也是掌握着剧情关键的钥匙。

相比有什么特点？

早矢仕 他们之间是完全不同的。玩过Xbox版《忍龙》的玩家应该记得隼龙的武器中有一把并不怎么好用的"战斧"吧，其实这是瑞切尔的专用武器，由于是将女主角的武器给了男主角用，因此用起来不顺手也就理所当然了。（编者按：居然把武器设计上的不足给说圆了，这位早矢仕真有才！）不过PS3版中会物归原主，瑞切尔用起战斧来可要比隼龙得心应手得多，举个例子，瑞切尔可以用战斧尖端勾住敌人，旋转后投出，这种动作是隼龙不具备的。而且Xbox版剧情中有瑞切尔用钩索飞身上墙的镜头，所以游戏中也会出现她一边用战斧一边使用钩索的特技。总之会让玩家耳目一新。


■试玩版中最受玩家关注的，还是二刀流的技巧性与手感如何。

提前免费试玩 PS3网络下载

——据说本作会提供试玩版的免费下载服务。

早矢仕 是的，从4月27日起就可以通过PS3进行下载试玩版，希望大家都能体验一下。

——那么试玩版大概可以玩到多少内容呢？

早矢仕 试玩版的内容和正式版是不同的，可以说是特别规格的第一章。试玩版一开始就能使用多种武器，新武器二刀流也能使用。另外，这个试玩版支持网络功能，大家可以将游戏中所得的分数上传，并能进行全球范围的排名，与世界各地的玩家一较高下。

——请问在正式版中，会有什么样的网络要素？

早矢仕 得分排行榜在正式版中同样会是重要的网络要素，我们还会通过排行情况，让其他玩家了解高手们玩游戏的方式和细节情报，以这种交流方式，将一些高招活用到自己的游戏攻略过程中。

——现在游戏的开发进度是多少？

早矢仕 大概在70%左右。目前开发工作十分顺利，相信大家只要玩过一次，就可以感受到这款游戏为什么会号称"No.1的动作游戏"。我们的开发团队对这款作品都充满了信心，所以才会免费提供试玩给大家下载。请各位玩家期待《忍龙Σ》的表现。

此前相关报道 第一报 Tot.162+163 P40-P41 第二报 Tot.169 P24

最终幻想战略版A2

文 邪魔天使

美编 NINA



以硬派的风格和极具魅力的冒险而获得玩家好评的《最终幻想战略版 Advance》(以下简称《FFTA》)其续作将登录NDS，这对于喜爱这个系列的玩家而言无疑是个福音。与前作一样，本作讲述的依旧是一个少年前往异世界冒险的故事，这个世界也是我们所熟悉的伊瓦利斯大陆，而在系统方面本作也新增了一些内容，让游戏的战略性有所提升。现在就让我们一起再次进入这个充满幻想的世界吧。

FINAL FANTASY TACTICS A2

NDS	最终幻想战略版 A2	Square Enix	S·RPG
	FINAL FANTASY TACTICS A2		日版
	预定2007年	游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

现实世界的主人公与异世界的女主人公 两人的相遇拉开了故事的帷幕



卢梭

OPENING

主人公卢梭是个好奇心旺盛的少年，现在学校放暑假的日子越来越近了，与普通的少年一样卢梭也非常期待能在暑假中好好玩一下。但在图书馆他找到了一本绘有剑与魔法师的古书，与任何好奇的人一样，卢梭将名字写在了书上，但他并不知道自己的命运已经改变。



◀ 在暑假前的某一天主人公卢梭因为调皮又被罚去打扫图书馆，图书馆的地上堆满了书。在打扫的时候卢梭发现了一本很古老的书，因为一时兴起他将自己的名字写到了书上，这时他被一团亮光包围，当他清醒过来的时候发现自己来到了另一个世界。

享受伊瓦利斯的卢梭



因为古书的力量来到伊瓦利斯的卢梭并不因为来到异世界而感到惊恐和悲观，这反而刺激了他那颗喜爱冒险的心，而且还乐在其中。不过由于好奇心旺盛，所以危机感薄弱，因此也总是会碰到危险的事情。



◀ ▲在伊瓦利斯这个异世界有好多东西卢梭都是第一次见到，所以他异常兴奋。因为乐于助人的性格所以经常卷入麻烦里，事实上卢梭很怕那些怪物，所以当阿黛尔知道后就经常嘲笑他。

Keyword of Ivalice 种族

伊瓦利斯上生活着许多种族，《FFTA》里我们看到了普通的人族、有一对兔子耳朵的维埃拉族、擅长机械的莫古利族、像蜥蜴一样的邦加族以及讨厌战争的恩莫族等。在关于伊瓦利斯大陆的其他作品中还有其他种族登场，从如此精细的设定我们可以看出伊瓦利斯世界是一个巨大的世界。



©SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.

新要素一 区域地图

我们知道"《FFT》系列"地图的一大特色就是点与点之间的移动，而整个游戏就是在一整张世界地图上发生的。但在本作中加入了区域地图的概念，即世界地图除了被分为几个大的区域外，在每个大的区域外还分有若干小的区域，在进入一个区域后可以前往村子收集情报，在接手了任务后就可以去其他区域进行冒险完成任务了。在这些小区域内我们除了战斗还有可能碰到新的同伴。





◀▼在世界地图上选定了某个区域后就可以进入该区域，而这个区域内还有若干个地方可以去。

从世界地图前往区域地图



▲在村里可以买卖道具和收集情报，准备好之后就是挑战新的战斗了。



▲前往发生任务的场所或有敌人的场所就会进入战斗。

野性而充满活力的阿黛尔



▶阿黛尔既是队伍中的开心果也是一个喜欢惹麻烦的家伙，活泼好动的她总是让卢梭感到很头疼，而对卢梭这个陌生人，阿黛尔丝毫不紧张。





阿黛尔

过着自由狩猎生活的美少女，被同伴们称为"猫阿黛尔"，性格好强非常现实，拥有自己的信仰，有时会露出很冷酷的一面。

新要素二 新职业

丰富的职业是"《FFT》系列"的特色之一，每个种族都有自己的职业，而每个职业也有特殊的技能。在习得某个技能后，即使转职也能装备该技能，这是"《FFT》系列"系统的魅力所在。本作中加入了新的职业，但该职业的名称以及特点现在还没有公布，不过从公布的画面中我们能看到两个新职业的身影，相信他们的加入会让游戏的战略性得到进一步提高。

▼该职业最大的特色就是身着和服，虽然类似于侍，但开发人员明确表示这个职业不是侍。从攻击指令中有一个"镰鼬"我们可以猜测这个职业应该主要使用类似于魔法的特殊攻击，正好与以物理攻击为主的侍区分开来。



身着和服的剑士

类似于魔法剑士的职业



▲在剑上使用毒魔法然后攻击敌人，在造成物理攻击的同时也让敌人中毒，从这一点感觉应该是个类似于魔法剑士的职业，而从其攻击技巧可以猜测该职业的攻击特色就是带有异常状态的攻击。

地图上出现的巨大BOSS

遇敌之后我们有可能看到一个体型巨大的敌人，占的格子数量也是普通敌人的数倍，这就是BOSS级敌人了。BOSS级敌人的攻击力、HP都很高，而且有的还有强力的范围攻击，所以在使用包围战术的时候一定要小心。



▶这么大的体型一定HP很高，所以打它的时候一定要一鼓作气。



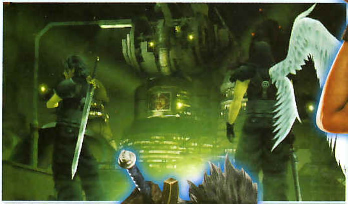
◀一个巨大的鸟型BOSS堵在了路上，如果是必经之路那就有些麻烦了。

神兽召唤

神兽是守护伊瓦利斯的存在，拥有巨大的力量。在NDS上由于是双屏，所以在召唤神兽时会将两个屏幕都用上，看起来很有气势，并且神兽的攻击对整个地图上的敌人有效。



▶这个神兽看上去很像《FF XII》的水瓶座召唤兽哈修马里姆，不知道是同个角色还是同一种族。该神兽气势惊人，竟然将整个战场都掀起来了。







对于喜爱PSP和《最终幻想VII》（以下简称《FFVII》）的玩家而言《危机之源 –最终幻想VII–》（以下简称《FFVIICC》）无疑是今年最值得期待的作品，特别是那些热衷于《FFVII》剧情的玩家。这款《FFVIICC》讲述的是《FFVII》7年前的故事，在游戏中我们可以看到萨菲罗斯以及神罗集团塔克斯部队当年的诸多事情，甚至还可以看到克劳德年轻时的样子。写到这笔者已经迫不急待地想玩到这款游戏了，赶快出吧！

Zack Fair
扎克斯·费尔

因崇拜萨菲罗斯而成为神罗士兵的青年，现在的等级是“2ND”，为了成为最强的“1ST”而不停通过完成任务来证明自己。性格开朗，充满活力。

Angeal Hewley
安吉尔·修雷

扎克斯的搭档，等级1ST的神罗战士，与同是1ST的萨菲罗斯和杰内西斯关系非常好。虽然总是背着一把巨剑，但事实上他很少使用。

文 邪魔天使　美编 菲菲

危机之源 –最终幻想VII–		Square Enix	A·RPG
PSP	CRISIS CORE –FINAL FANTASY VII–		日版
	预定2007年8月2日	1人	售价未定
	对应周边未定		

▶七年后神罗士兵成为了军队管辖的部队，但此时却是由并不是军队相关人士的拉萨德管理，而对于此人的去向也非常引人注目。





■领导神罗士兵的拉萨德，本作出现的新角色，他并不直接参与战斗，但利用他聪慧明晰的头脑在后方进行指挥。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA





本作的故事最大的看点就是巨大企业神罗集团内部那错综复杂的人物关系——扎克斯所属的神罗士兵部队、我们熟悉的塔克斯、担任神罗背后一些隐秘工作的两个组织、克劳德的过去，这些剧情无疑是吸引玩家最核心的部分。对隐藏的东西好奇是人类的天性，对于隐藏在这些战士身上的秘密更是让无数玩家为之着迷。

神罗集团的执行部队

神罗士兵

神罗集团的私人军队，每个士兵都有着很高的战斗力，依靠自身的实力来执行任务，根据能力差异分为1ST~3RD。优秀的士兵甚至会有敌国人员前来劝诱，可见其战斗力是非常强悍的。



▲扎克斯从拉萨德那里接到寻找失踪的杰内西斯的任务，但这个任务原本是给萨菲罗斯的，而他不去的理由是什么呢？

扎克斯与西昂

从拉萨德那里接到任务的扎克斯与西昂两人前往杰内西斯的住所，而从我们之前公布的情报可以知道在那里两人遇到了杰内西斯。当见到他们之后杰内西斯说了“两人依旧在背叛我”的话，但这句话中的“两人”似乎并不是指萨菲罗斯和安吉尔，而是另有其人。杰内西斯的过去发生过什么事情？他失踪的理由又是什么？这个有着众多谜团的人物相信在游戏中有着很重的戏份。



两人的视线

◀来到杰内西斯住所的扎克斯和西昂无意中发现杰内西斯居然在家。

杰内西斯的微笑



▶从杰内西斯对扎克斯所说的话来看两人似乎以前见过，并且还有对战的记录。



▲一看这光亮的脑袋就知道这是鲁德。



■红发、手中的电棒，雷诺七年前就是这个样子了，而且他说话的习惯看来一直没改。

负责隐秘工作的精英

塔克斯

直属神罗集团高层的特殊部队，担任情报收集、保护要人、潜入等工作，核心人物为西昂、雷诺、鲁德三人，其他成员在另外的作品中登过场，《FF Ⅶ》里面出现伊莉娜此时还不是塔克斯的成员。

片翼与其颜色的意义



▶知道自己的身世并发誓与世界为敌的萨菲罗斯现在并不知道自己身体里所蕴藏的秘密。



◀我们第一次看到杰内西斯是在《地狱犬的挽歌 -最终幻想Ⅶ-》，而此时的他似乎正在劝诱安吉尔。

安吉尔、杰内西斯、萨菲罗斯以及以后的克劳德这几个人物都有一个共同的特点，那就是都长有一个羽翼，拥有白色翅膀的是安吉尔，而其余几人都是黑色，不知道片翼的颜色代表了什么，难道是不同的人给他们的？

由移动到战斗的流畅感

本作的战斗是在地图上直接进行的，即遇敌立刻开打，不会切入战斗画面。在画面的左上角显示的是“数字精神波(以下称为DMW)”，而DMW则是让战斗发生各种变化的根源所在。其概念为将记忆和思维转化为力量，让士兵的能力系统化，当然，可能听起来有些复杂，不过这只是游戏设定，实际游戏时与玩家并没太大的关系。



▲移动中遇敌就会就地开战，选择指令可以让扎克斯攻击，连续发动的话还能形成连击，此时也可以使用魔法和技能。

DMW看上去就像个老虎机的三个转轮，它的转动和停止不由玩家控制而是随机的，当停下来的时候可以获得一些奖励，我们经常能够得到的奖励是由轮盘上的数字带来的，这些奖励可以给战斗带来更多的好处，除了单个的以外一些特殊组合还能获得一些特殊奖励。另外，获得的效果在战斗后依旧持续。



▲这个人物在扎克斯的记忆中出现过，但由于没见过面所以用阴影表示。

魔晶石想必大家都很熟悉了，本作中依旧可以通过装备魔晶石习得魔法和技能。扎克斯能够装备的魔晶石的数量和种类会随着游戏的进行而增加，而我们也可以通过使用魔晶石使其成长，从而获得魔法和技能威力上升等效果。



◀魔晶石的种类很多，除了魔法还有些直接攻击的技巧。



▶极限技的威力可以改变整个战局，发动极限技时不需要玩家操作，所以玩家只需要注意平时的普通操作即可。

DMW扩大发动的大技

与数字不同，人物头像如果不是三个一样的那么就不会发动效果，当有两个相同人物的头像时DWM就会扩大，而三个一样时就可以发动我们熟悉的“极限技(LIMIT BREAK)”了。

GROWLANSER VI グローランサーVI Precarious world



去年发售的《梦幻骑士Ⅴ 世纪传承》作为系列第一款3D化作品，虽然在实际游戏画面的表现上不太令人满意，但是精美的人设和细腻的剧情还是为游戏的整体素质加分不少。但更让笔者感到意外是，ATLUS竟然于近日宣布系列的第六部作品已经确定在今年6月正式与各位玩家见面，并且从目前公布的情报看来，游戏的开发工作已经接近了尾声，不知道这次漆原大师的角色设定是否会让大家满意呢？

文 晴天 美编 NINA

梦幻骑士VI 危机世界	Atlus	RPG
PS2 グローランサーVI Precarious World		日版
预定 2007年6月21日	1人	6980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

恢弘壮大的舞台 永不停止的冒险

Prologue

艾斯古雷兹（エスグレンツ）大陆南部的辛吉斯坦（ヒンギスタン）王国由于政府的长期专制，无法忍受压迫的国民纷纷开始组建起“反政府组织”，内乱随即爆发，而随着镇压内乱战争的不断扩大，辛吉斯坦王国的军队也无意中进入了邻国佛梅罗斯（フォメロス）的领地，两国之间的关系立刻变得异常紧张。在这个大陆局势动荡不安的时期，位于大陆中心拥有自建警卫团的世界级企业莫诺泊利斯（モノポリス）为了调查市场，开始向大陆上斗争比较激烈的地区派遣特殊部队，而我们的故事正是从男主人公在莫诺泊利斯公司医务室醒来的那一刻开始……

莫诺泊利斯概况

本作的故事主要围绕这个世界级的企业展开，新产品的开发和制造都由公司内的相应机构来完成，再加上其拥有大陆上多种物品的垄断经营权，所以雄厚的经济实力也让其能够组建属于自己的警卫团，从某种意义上讲，称它为大陆上的“一个国家”也不足为过。男主人公作为公司内部警卫团的成员，不久后就被分配到了名为“赤狼队”的特殊部队，而其先后结识的神秘少女和顶头上司则在机缘巧合下与自己一同踏上寻找记忆的道路。





▲莫诺泊利斯的会客大厅给人一种很强烈的“宗教气息”，如此庄严而巨大的建筑内究竟隐藏着什么秘密呢？



脸颊上拥有刺青的男主人公

21岁

梅库利西 メークリッヒ

在未知事故中意外生还的青年，醒来时只记得自己是莫诺泊利斯公司警卫团的成员。在他的左边脸颊上可以看到一个类似纹章图案的刺青，更让人难以置信的是，他拥有返回过去的特殊能力。

序章的故事

游戏一开始梅库利西会出现在莫诺泊利斯公司的医务室中，剧烈的头痛让他无法记起之前遭遇过的事情，而之前在“梦境”中的自由活动时间与NPC对话会出现很多测试玩家的题目，不同的选项会直接决定玩家最后的性格，而根据不同的性格计算出主人公的初始能力也是系列很有特色的惯例了。

测试一



对自己的防御技术相当自信的士兵向梅库利西发起了挑战，玩家是否有“勇气”突破他的防线呢？选择第一项试试看吧！

测试二

换岗时间的卫兵会要求梅库利西帮他传话给下一班的同事，如果选择第二项可以自己主动要求接替值班，你是否有勇于承担的“责任感”呢？



测试三



在大厅会遇上为开发项目募集资金的公务人员，虽然自身上的金钱并不是很多，但是给予适当的支援才能表现出自己的“爱心”。

初始能力揭晓

终于看到了能力界面，其实除了初始能力外，最让大家关心的还是“成长倾向”的结果，要想成为“全能型”的角色就一定要好好斟酌每个问题的答案。



©ATLUS CO.,LTD. 1999,2007 ALL RIGHTS RESERVED.

使用阳炎流枪术的女子



温蒂
ウェンディ

和梅库利西一样同属于莫诺泊利斯公司警卫团，虽然打扮得非常淑女，但是动起手来却一点也不含糊。和陌生人说话时总会莫名的紧张，而且她似乎是为了接近某人才加入了“赤狼队”。

战斗节奏更紧凑

本作仍然延续以往系列的RMC(Realtime Mission Clear)战斗方式，玩家在地图上遭遇敌人后并不会切换战斗画面，在战斗区域内进行自由移动和攻击也保持着系列战斗一贯的策略性。同时，游戏中同伴的AI都得到了明显优化，将操作的重心放在梅库利西身上也使战斗更加流畅。

丰富的任务战斗



剧情战斗中除了通常的胜败条件外，满足特定的条件过关还会达成“Mission Complete”的评价，这也被称为系列惯有的“任务战斗”，这样不但能得到更多的奖励，而且对于想快速培养角色的玩家来说绝对是追求的第一目标。

◀如果在战斗中出现了“胜败条件变化”的提示一定要及时确认，尽量让优势倾向于我方才更容易达成特定的条件。

新功能追加



▲选择“Continue”后会从战斗开始前的地图入口处重新开始，如果等级不足的话，说不定还能回头去练级呢。

虽然目前官方宣布本作的战斗难度会有明显的提升，不过在游戏的剧情战斗中不幸GAME OVER的话，只要玩家不重新启动游戏或关掉主机电源，那么返回标题画面后就可以选择全新的“コンティニュー(Continue)”指令重新挑战，这也是制作小组为玩家量身订做的贴心功能，多利用它来发现每场战斗中应该采用怎样的战术吧！

魔法效果调整

以往系列的作品在发动范围魔法时，游戏中的时间都会暂停，以便让玩家有更多的时间去思考和确认发动的范围。本作为了突出“真实时间制”，发动魔法前选择目标后到魔法效果出现的这段时间中不会有任何停滞，魔法咏唱结束后会直接在事先预定的目标处产生效果，看来把握战场每时每刻的变化将会成为战斗的重心。



▲一旦选择目标后就无法进行更改，把握敌人的行动规律也相当的重要。



▲计算好咏唱的结束时间就能大面积打击敌人，范围魔法在画面上的表现也相当有魄力。

培养角色更细致

熟悉的技能树

作为《梦幻骑士Ⅴ 世纪传承》中培养角色的主要方法，本作的技能树并没有做出太大的改动，除了追加某些新增的技能外，技能块的放置规则和技能经验的分配方式都沿袭了前作的设定，通过改变箭头的方向将多个技能块连接起来就可以在战斗中同时提升多个技能的等级。



▲虽然将多个技能块连接起来会让学习技能的效率有所降低，但是能够使用多种强力技能的好处也是不言而喻的。

巧妙的迷宫

为了让玩家体验到作品中的丰富内容，游戏中的迷宫也经过了精心设计，原来“一条路走到底”的情况几乎不会发生，而沿路考验大家的则是各种各样的新式谜题，同时周围环境的利用率也成为通过迷宫的突破点。现在让我们把目光转移到机关密布的研究所吧。



◀某些特定的战斗必须要利用狭窄的通道封住多个敌人的进攻才能轻松获胜。



▶在四周都是机器人巡视的房间内，应该按照怎样的顺序按下按钮才能接通电源呢？

宝石系统



▶将最初的「サファイア」与「インパクト药」进行合成得到了「トパーズ」，不知道它上面附带着什么特殊能力呢？

游戏初期可以从商店中购买各种“宝石(ジェム)”，将不同的物品与它们进行合成就会使其进化到下一个形态，同时原本没有任何能力的宝石也会具有各种特殊能力。这无疑又是本作中一个新增的收集要素，而且合成系统的引入也会让玩家花费大把的时间来研究其中的奥妙。



◀在查看宝石特殊能力的界面我们可以看到，每个宝石上最多附加的能力似乎不会超过4个？

拥有高贵气质的红衣男子



修瓦伊兹
シュヴァイツァー

莫诺泊利斯公司财阀总帅的长子，由于从小接受精英级的教育，所以战斗和谋略能力都相当出色，也正因为如此，他被任命为了“赤狼队”的队长，成为了梅库利西和温蒂的顶头上司。

梦幻般的学习生活在此展开



《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》作为"《工作室》系列"系统革新最大的作品，其中出现的"任务制流程"无疑让系列以往单一的主线剧情拥有了更多可以发掘的元素，并且利用"任务奖励"来丰富收集要素的设定也受到了很多玩家的好评，现在我们的调合生活将在充满神秘气息的"炼金术士学校"再次展开，继上次的《新作短波》为大家进行了简要介绍后，内容丰富的详细情报立刻为你奉上。

玛娜传奇～学校里的炼金术士们～	Gust	RPG
PS2	マナケミア～学园の炼金术士たち～	日版
	预定2007年6月 1人	6800日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

Mana-Khemia マナケミア

～学園の錬金術士たち～

文 晴天 美编 NINA

游戏流程大揭密

由于主人公是学生这个特殊的身分，所以游戏的流程也会设计得十分贴近现实的生活，所有的剧情任务都会在固定的时间发生且必须完成，而自由活动期间玩家还可以接受在学校公布栏上的各种支线任务，这也是游戏中赚取金钱和额外材料的主要方式，绝对不能错过。



◀看来要在课题中拿到「优」的评价并非是件容易的事情。



▶「好好学习，天天向上」在游戏中占有极其重要的地位。

攻破课题

在一个星期内玩家可以在老师给出的课题中自由地选择完成的其中某几项，而且根据最后的任务结果，老师还会给出"优"、"良"、"可"这三种依次递减的评价，如果周末的时候玩家的成绩没有修满所需要的"学分"，那么就会强制参加补习，这样一天的自由活动时间就白白浪费了，所以平时就要多注意累积完成课题相关的信息，在最短的时间内完美地完成课题也能得到丰厚的奖励。

角色事件

剧情任务当然并不是游戏的全部，在修满所需要的"学分"之后的自由活动时间中与实验室内的同伴对话就会触发特殊的"角色事件"。由于每个同伴的事件都是独立的，所以之后出现的选项会直接决定他们对自己的好感度，相信要让所有的同伴都完全信赖自己，一定会花去不少的时间与精力。

维因 Vain Aureolus



学生档案1

CV：石田彰
生日：9月28日（天平座）
年龄：16岁
身高：168cm
体重：57kg

和跟随自己的黑猫萨尔菲相依为命，由于性格比较孤僻，所以不善于和他人进行交流，通常看到陌生人都会以沉默来应对。机缘巧合下在阿尔雷碧斯（アルレビス）炼金术士学校的选拔中脱颖而出并开始了学习生涯，经常被无辜地卷入各种灵异事件中。

菲罗梅尔 Philomel Hartung



学生档案2

CV：野川さくら
生日：6月12日（双子座）
年龄：16岁
身高：151cm
体重：40kg

维因的同班同学，性格开朗，连普通人感到十分恐怖的东西对她来说都毫无作用。由于十分痴迷炼金术，所以经常在课余时间自己进行一些稀奇古怪的实验，并且多次险些让学校陷入一片火海，不过最让人费解的还是她手中能够装下很多巨型物体的手提包。

刚纳尔 Gunnar Damm



学生档案3

CV：帽内贤雄
生日：12月10日（双子座）
年龄：19岁
身高：184cm
体重：73kg

比维因大一年级的学长，属于有勇无谋的典型代表，所以在众多老师心中就是一个"麻烦制造机"。在维因入学的第一天强行地闯进了实验室，任凭众人如何劝说都不愿离开，和他的对话中了解到他目前正在寻找可以信赖的同伴共同完成某件重大的任务。

妮可 Titi Mimi Nike Mele



兽人族的少女，天生好动，奉行"思考前不如先行动"的准则，对于整天闷在教室里学习十分反感，再加上经常在实验课开小差，所以成绩平平。由于从小在偏僻的部落中长大，在人与人相处的方面相当缺乏经验，常常把众人弄得苦笑不得，是游戏中的开心果。

学生档案4

CV：泽城みゆき
生日：3月6日（双鱼座）
年龄：16岁
身高：145cm
体重：46kg

©GUST CO.,LTD. 2007

阿尔雷碧斯全接触

作为整个游戏故事发展的重要舞台，这里的各种设施都为玩家提供着优质服务，要想在学习生活中更有效率地完成老师交给的课题，那么了解这些设施的作用就显得非常的重要。另外，在游戏中所有场所间移动都可以直接在菜单中选择，我们也可以将它们当作许多个独立的区域来进行探索。



▲大家可不要因为这里的医生比较养眼就经常光顾，除了购买基本的回复道具外，如果在野外探索时不幸全灭并不会GAME OVER，而是会被强制送回这里，不知道是否还会追加额外的处罚呢？



▶这里出售的多是游戏中的食品和相关配方书，但是可千万不要小看这个地方，说不定你所接受的某个任务中的必须物品就只能在这里获得，有空就多来光顾一下吧。



▲在这里可以买到普通的回复物品和某些低等级的配方书，如果自己身上的金钱不足的话，还可以在这里出售自己的战利品，前期还是老老实实地赚钱吧，说不定还能赶上打折降价的时候呢。



▲在这里可以从老师处接到课题，如果是传授课程的话，还会进入每个老师独有的房间，目前游戏的官方网站正在对上课的内容进行网上征集，相信其中的内容必定会相当有趣。

实验室

在这里可以进行调合并和同伴进行对话，而且只有这里才能保存或读取游戏的记录，而且本作的调合还加入了两个很贴心的功能哟。

多人调合

本作的调合不再是主人公一个的事情，所有的同伴都可以参加到调合的工作中来，由于不同的同伴都存在着一些潜在的属性(例如擅长调合等等)，所以满足一定条件后他们还会提示玩家通过某种配方可以得到新道具的组合，因此让他们辅助自己工作绝对是没有错的。





行程安排

游戏中的自由活动时间玩家可以在这里设定每个同伴的行动，选择强力的同伴一起和自己进行野外探索，让其余同伴担负起区域采集或调合的工作，这样多管齐下就能在最短的时间内获得最大的收益，合理安排每个同伴的行动在游戏中也是个不小的学问呢。

战斗系统初探

本作的战斗仍然采用颇受好评的ACCB(Active Cost Card Battle，即时卡片战斗)系统，敌我双方的行动顺序都在画面左上方的“行动栏”内一目了然。前作中所有同伴共用的SG(技能槽)在本作中又再次还原到了经典的SP(技能点)，这样大家就能明显地看出每个同伴的成长倾向，拥有的SP越多，那么着重培养他就能让其成为后期的战斗主力。

Finish Burst



▲令人期待的画面终于出现了，此时角色还会喊出相当热血的台词。

作为《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》中颇受好评的Burst模式的延续，本作中除了保留Burst模式的特色外，在发动后的这段时间内，使用连续攻击还可以使BG(Burst Gauge)继续进行累积，当突破最后的上限后就会进入全新的“Finish Burst”，此时不同的角色会使用特定的“必杀技”对敌人造成毁灭性的打击，画面的演出效果相当华丽，看来出奇制胜的方法又多了一种。

探索系统变更点

如果你不想在游戏中陷入“只有配方书而没有材料”的窘境，那么就要好好把握自由活动的时间来探索周围的区域以搜集材料。游戏中的时间也从前作中的“时间限定”改为了“昼夜交替”的形式，虽然总的看来游戏还是对探索的时间进行了人为的限制，但是随着时间的经过，游戏中所有可探索的区域都会呈现不同的景色，甚至还有可能对获得材料造成影响，看来要完全弄清楚所有材料的出现规律，多次探索同一个区域自然是免不了的。



▲现在我们所处的时间正是“黄昏”，不知道敌人也会随之发生改变吗？



罗克希斯

关键人物1 CV：岸尾大辅

Loxis Rosenkranz

来自大陆有名的炼金术世家，十分了解炼金术相关的各种知识，甚至有些时候他的疑问还能让老师无法回答，也正因为其过于高傲，所以很难结识到朋友。虽然他最大的优点是随时都能保持冷静和准确的判断力，但是却不知道什么缘故十分敌视维因。



安娜

Anna Laemmle

关键人物2 CV：宫崎羽衣

来自东方某国的名门之后，擅长的武器是细长却威力巨大的太刀。虽然年纪很小，但却十分的坚强，对于自己认定的事情绝对能坚持不懈地努力下去，而她为什么要远渡重洋来到阿尔雷碧斯学习炼金术还不得而知，难道是为了复兴自己的家族吗？



帕梅拉

Pamela Ibis

关键人物3 CV：谷井あすか

对于系列的老玩家来说，这位美丽而温柔的幽灵每作都必定会出现在与图书馆相关的地点，当然本作也不例外。不过最让人兴奋的是，本作中她可以成为同伴直接参加战斗，很多有怨念的玩家这下也不用再郁闷了，让我们把她练成最强的同伴吧。



姆沛

神秘生物1

Mupe Oktavia Wondratschek Ⅶ

学校里可爱的迷你生物，不过对研究室的话题非常敏感，尤其是见到经常在研究室里胡乱做实验的菲罗梅尔就会抓狂。



萨尔菲

神秘生物2

Sulfur

CV：チョー

对于维因来说就像亲哥哥一样，维因能够听懂它说的每一句话，常常用冷言冷语刺激维因周围的人。

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

主持人语

游戏好少，游戏好少，这大概就是笔者最近惟一的感慨了，在这游戏业界青黄不接的时期对于一个游戏玩家而言无疑是最痛苦的，次世代又没钱买，即使买了也没啥游戏好玩，老的机种上剩下的游戏也寥寥可数，只盼最后来一下回光返照，厂商疯狂出点大作，就像当年的SFC和PS那样。说起来最近值得一玩的游戏还是有几个的，《最终幻想战略版》复刻版、《最终幻想XII 亡灵之翼》，远一点还有《危机之源 － 最终幻想VII －》（咋都是最终幻想……），对了，如果想体验一下新操作的《生化危机》也不妨等几天，下个月就要卖了哦。(^_^)

怪物农场DS

系列十周年的纪念作品



NDS ■モンスターファームDS ■日版
RPG ■Tecmo ■预定2007年7月12日发售

使用不同的音乐CD诞生各种怪物同伴是从1997年“《怪物农场》系列”第一作开始就延续下来的特色系统，而在今年系列也迎来了10周年的生日，因此作为纪念式作品，游戏的系统已经发生了翻天覆地的变化，相信在游戏中使用NDS触摸屏功能所衍生出来的新玩法一定会让玩家大呼过瘾。

魔方阵再生



▲想怎么画就怎么画，强力怪物就在你的一笔之间诞生。

本作最大的改变就是在创造怪物上使用了全新的“绘图系统”，游戏中玩家只需要“魔方阵再生”的界面在下屏使用触控笔画出各种图案就会诞生令人欣喜的怪物，由于图案在游戏中并没有硬性的规定，所以玩家完全可以自由发挥。

石板再生

如果玩家觉得上面说话的方式过于招摇，那么只要你拥有任意一盘GBA的游戏卡带，将它插入NDS的相应插槽内也可以得到新的怪物，这和以前使用音乐CD诞生怪物的方式有异曲同工之妙，说不定GBA版的《怪物农场》中就隐藏着最强的怪物呢。

咒文再生



▲游戏对于语言的判定规则现在还不明了，是一个值得深入研究的系统。

咏唱咒文这个在很多游戏中看似平常的设定在本作中绝对会让很多玩家为之疯狂，在切换到“咒文再生”的界面后，对着NDS的麦克风随便说上一句话也有可能让新的怪物出现在自己的面前，看来游戏中暗藏的玄机还非常之多，不知道会不会有特定的“咒文”存在呢？ ［文：晴天］

生化危机4 Wii版

稍微想像一下就知道该怎么玩！

Wii ■Biohazard 4 Wii Edition
ACT ■日版 ■Capcom
预定2007年5月31日

鉴于Capcom这两年来为追求“利益最大化”的表现，本作几乎是从有流言开始就可以确定流言的可信度了，甚至可以毫不夸张地说，就连游戏的操作方式在当时就猜了个八九不离十。而剩下的，则仅仅只是等待着Capcom官方正式宣布本作的到来。

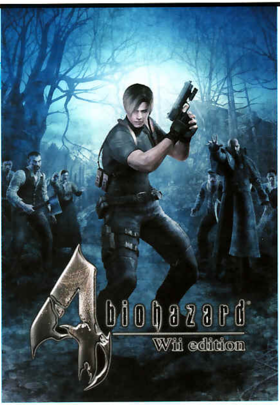
内容 纹丝不动

从目前公布的情报来看，游戏本身的内容没有任何变化和改进，游戏模式和剧情部分也完全是照搬了PS2版的内容，通关后的追加要素也和PS2版如出一辙。不过官方表示将会有Wii的独占要素登场，不过估计也只是一两套新服装之类的东西吧？

操作 天翻地覆

由于采用了Wii的操作方式，整个游戏感觉将发生翻天覆地的变化，再加上本作采用的“越肩视点”，更是特别适合Wii的操作方式。其中左手的双节棍手柄主要负责角色的移动，而右手的遥控器手柄则负责射击以及其他动作，玩家其实可以想像一下这样的操作：按住左手的Z键，利用摇杆奔跑，忽然发现前方出现敌人，立刻按住右手的B键举起枪，利用遥控器手柄将准星瞄准敌人的要害，按下A键开枪，“砰”地一声过后，敌兵躺在了地上……







◀▲▼游戏中除了有按键时机的考验外，更多的是对应Wii动作感应的操作。



游戏 一点期望

相信Capcom也知道这游戏现在也并不是什么新鲜玩意儿，所以将价格定在了很低的位置上（日版4800日元，美版29.99美元），几乎和掌机游戏价格相当了。而其他方面，则希望游戏的过场动画采用即时演算的方式，那么如果游戏有新增服装，这样就可以在过场动画中看到角色新装的样子，这也是PS2版最大的缺憾。另外本作还会附送《生化危机 安布雷拉历代记》的最新影像。 ［文：多边形］

忍者龙剑传 龙剑

将触控笔变为斩杀恶魔的隼龙之剑

FIRST LOOK

NDS ■NINJA GAIDEN: Dragon Sword
ACT ■日版 ■Tecmo
预定2007年内

《忍者龙剑传 龙剑》(以下简称《忍龙DS》)是Tecmo于3月30日发表的三款NDS新作中最受关注的作品。Tecmo转战风头正劲的掌机市场，一出手便是自己的看家系列，可以看出其支持NDS的决心。而龙剑(Dragon Sword)的英文缩写也正是DS，不能不说是种巧合。

NDS忍龙的期待点

《忍龙DS》是完全基于NDS特点开发的游戏，游戏中绝大多数的操作都会以触控笔来完成，比如指着敌人向上划就是挑空斩，双击屏幕后隼龙会跳起，再点击敌人就能对着目标使用手里剑，在浮空后的敌人身上向下方划一道，隼龙又会将敌人重重地打向地面。一口气划过多个敌人时，还可以使用经典招式“飞燕”来清场，至于忍法那就需要正确书写相应的梵文来完成。操作熟练的话，可以玩出很多攻击花样。

除了操作的特别，游戏的进行方式也有别于一般的NDS游戏，需要玩家将NDS横置，左屏显示地图、状态等信息，右屏为游戏画面。本作采用了的3D画面，相对于NDS的机能来说是一个挑战。而剧情过场则以漫画形式来表现。另外，《忍龙DS》中会出现不少熟面孔，包括BOSS和一些NPC，当然也少不了新角色，可以说这款充满新意的作品并不会让老玩家感到太过陌生。



隼龙与谜之女忍者

本作主角依然是“隼流忍术”的继承者隼龙，角色原画中隼龙以真面目示人的情况十分少见。站在他身旁的年轻女忍者身分不明，但已经确认她在游戏中可以使用，在剧情中，这名女忍者也应该是一个十分重要的角色。



▲左右分屏的结构让右屏很像射击游戏的画面。



▲以漫画形式交待剧情在掌机游戏中逐渐流行起来了。

制作人板垣伴信的话

《忍龙DS》的制作人板垣伴信表示，Team NINJA团队在早些时候就有制作掌机版《忍龙》的打算，最终选择NDS台平是看中了其异质特性，他们希望制作出不同于家用机游戏的感觉，但PSP无法实现这种想法；制作方原先打算游戏中所有的动作都用触控笔完成，但后来觉得这样做门槛太高，就把防御改为按键操作了；而书写梵文发动忍术最初的想法是写汉字，不过因为本作会大力针对欧美市场，汉字同样会出现门槛问题；据称，本作目前的开发度在30%左右，开发目标是一款纯粹的动作游戏。

[文：胜负师]

Fate／老虎斗技场

《Fate》人气角色大乱斗“圣杯战争”再次爆发！



PSP ■フェイト／タイガーころしあむ
ACT ■日版 ■Capcom
发售日未定

被卷入战争的角色们



藤村大河

虽然总是以“姐姐”自诩，但实际上经常被人照顾，对于到士郎家蹭饭藤村大河是乐此不疲。身为学校教师的藤村剑道五段，因此被誉为“冬木之虎”，然而她本人非常反感别人叫自己“老虎”。

Saber

圣杯战争时卫宫士郎的从者，最优秀的使魔，酷爱吃东西的她这次是因为要解救丧失正常味觉的士郎而再次拿起了剑。

自从2004年PC版Gal Game《Fate/Stay Night》发售，经历了TV版动画化的“《Fate》系列”作品已经长盛不衰了3年，在PS2版游戏即将推出的现在，PSP上又公布了相关题材的新作，而类型也从原本的AVG变成了乱斗型ACT，借助PSP的无线联机功能，最多支持4名玩家一同为争夺“虎圣杯”展开新一轮圣杯战争。

序幕

当某一天卫宫士郎醒来时发现原本已经结束“圣杯战争”的冬木市已经被“脑袋坏掉结界”所笼罩。受此影响，所有人都变得凶暴化，而且令咒的消失也导致魔术师和从者关系的破裂。不仅如此，日本被不明来由的虎之商品掩埋，世界也已经到了崩坏的危机边缘。为了拯救世界的人和企图将世界进一步摧毁的人形成了对立的两股势力，再次以冬木市为战斗的舞台，为争夺具有无尽力量的“虎圣杯”而展开激烈的战斗。

[文：十六夜]

Q版角色大乱斗

虽然并不像正统作品一样采用标准比例，但本作的Q版角色同样由原作人设武内崇先生担任检修，因此充满原作神韵。除了造型之外，角色的各种招式都严格按照原作设定制作，真正战斗起来可是有板有眼毫不含糊的。


■Q版造型令角色更加可爱。

多人联机对战

本作最多支持4人同时进行战斗，玩家可以选择是4人乱斗还是组队协力。虽然目前还没有正式公布，但相信几个重要角色之间一定存在特殊的合体攻击方式。


■角色的各种招式制作得一点都不马虎。

爆笑剧情

虽然本作采用的是原创剧情，但原作奈须きのこ也参与了剧情的检修甚至还负责编写了一部分剧情。相对于无厘头的“虎圣杯”争夺战，游戏中众多搞笑场面才是真正的重点，不知这次以傻大姐藤村大河为首的一干人等，究竟会闹出什么笑话来。

幕末恋华 花柳剑士传

被美男所包围的幕末恋爱浪漫


▲与一般女性向恋爱游戏一样，有很多帅哥出现。

PS2 ■幕末恋华 花柳剑士传 ■日版
AVG ■D3 Publisher ■预定 2007 年年秋

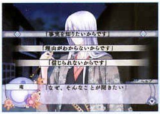
《幕末恋华 花柳剑士传》是2004年12月发售的《幕末恋华 新选组》的续篇，前作在漫画、小说、广播剧上取得了不小的成绩，而众多活动的举行也为该系列聚集了一定人气。本作的时代发生在幕末时代，在迎来变革期时一个少女被卖到了京城某个岛上，但是一名男子将她带到了一个道场——花柳流道场“花柳馆”，这个男人继承了道场的宗家，作为馆长每天都训练少女。随着时间的流逝佐幕、尊王、攘夷、开国等思想在日本盛传，世界也陷入一片混沌之中，少女的命运也被卷入这场幕末洪流之中。

本作的故事分为21章，根据随时出现的选项的选择角色间的亲密度会发生变化，根据自己所追求的角色不同，出现的章节也会发生变化。对话内容可根据日志机能在以后随时查看，而从对话中派生的发展事件和主题事件需要达成特定的条件才能发生。

[文：邪魔天使]



一个比较沉默的少女，性格坚强，虽然剑术的技巧一般但体术方面却有着惊人的天赋，而且身手敏捷，即使没有剑也不输给任何人。


▲分支选项是恋爱 AVG 的惯用手法。


▲游戏的人物画风还是很秀美的。


▲在日志里可以看到以前的对话，很方便。

新侦探系列 杀意的陷阱

在众多谜团中理清头绪

NDS ■西村京太郎サスペンス新探偵シリーズ 殺意の罠 ■日版
AVG ■TECMO ■预定 2007 年秋季

作为NDS上为数不多以悬疑破案为题材的作品，本作最大的卖点就是请到了大家熟悉的知名侦探小说家“西村京太郎”为游戏编写剧本，并且利用NDS的触摸屏功能，在任何环境中调查可疑的物品也成为了游戏中发现线索的关键，在不断出现的杀人事件中，你能找到真正的凶手是谁吗？

寻找蛛丝马迹

在案发现场玩家惟一需要做的就是调查画面中的可疑地点，此时NDS的上屏会显示整个场景的全貌图，而下屏则会提供几个具体的范围让玩家选择，使用触控笔点击它们其中的一块就会将镜头锁定在一个范围内进行调查，而且根据玩家使用物品或调查场景的顺序，一些新的调查地点也会不断出现，所以在游戏中一定要养成及时确认新物品的习惯。

独立的推理游戏


▲夕阳西下的房间中，一名女性用一把锋利的匕首结束了自己的生命，这究竟是自杀还是他杀呢？

除了侦破主线剧情中的案件外，游戏中也为玩家准备了一些独立出现的小事件考验玩家的推理水平，这些事件的难度适中，如果方法得当的话，在3～5分钟之内就能发现疑点并侦破案件。这无疑是生活节奏较快的玩家的最大福音，这样在等公车或坐地铁时开动一下自己的脑筋似乎也是不错的选择呢。

[文：晴天]



担任新贤新助手的美丽女性，3年前的事故发生后辞去了事务所的工作并返回京都的旅馆开始了全新的生活。不久后新一新的出现再次打破了她平静的生活，究竟她是否会再次成为新一新的助手并帮助他解开新贤新被杀害的真相呢？



以成为像父亲新贤新一样出色的侦探而不断努力的青年，父亲死后独自开始了在海外的漂泊生活。经过长时间的思想斗争后，他决定接下父亲生前“侦探事务所”的全部工作，毅然返回日本，虽然拥有灵活的头脑，但潜在能力并未完全发挥出来。

扣杀球场3

在掌机上尽情挥洒你的汗水吧！


▲游戏中的球场做得也很细致。

PSP ■SMASH COURT TENNIS 3 ■日版
SPG ■NBGI ■预定 2007 年 6 月 21 日

《扣杀球场3》是“《扣杀球场》系列”的最新作，在2004年在PS2上推出《扣杀球场2》后已经过去了3年，不过让人感到有些惊讶的是最新作居然是在掌机上推出，而利用PSP的通信机能本作可以进行通信对战。一般的网球游戏在接球时一般采用根据时机按键回球的方式，可以说是重视时机型，而本作却采用了先行按键的系统，比如事先按住键，在对手将球打过来时送开按键就可以用“蓄力打”将球打回去。用蓄力打时依旧有系列传统的“最佳时机点”，即在最佳时机松开按键的话就会用一记强力的回球将球回击给对手。除此之外，在职业巡回赛模式中还可以习得技能，这样一来战术也不会显得很单调，对战起来也越有意思。另外，游戏中收录的模式主要有街机、赛季、组队、职业巡回赛、通信对战、挑战等六个模式，而在强化前作中就有的大会、事件内容的同时还加入了“逆境反击”、“乘胜追击”等精神技能，而超级击球的习得也能让你创造一个具有自己个性的选手。角色创建上能够选择的部位内容有前作的两倍以上的容量，脸、肤色、发型、发色、服装等部分都可以自己创建，这样一来更有代入感。

[文：邪魔天使]


▲画面上很多细节都做得很到位。


▲“奶牛”费德勒看上去是不是很可爱呢？


▲游戏中训练的内容非常丰富。

极限冲刺 终极破坏

这是一场赛车的战争!



X360 RAC ■FlatOut Ultimate Carnage ■欧版 ■Bugbear Entertainment

预定2007年7月30日



▲破坏效果是本作的卖点，每辆汽车有40多种部件，每个部件都会随着不断的碰撞而逐渐损坏脱落。



▲这不是赛车，而是汽车间的对决！

去年推出的《极限冲刺2》让人看到了又一个"火爆狂飚"的诞生，这款以破坏为卖点的游戏将于今年夏季迎来续作。在《极限冲刺 终极破坏》中，玩家将会与11名对手展开赛车的"战争"。本作中的AI对手们都各具个性，不仅其赛车喷漆风格各异，且还有各自的驾驶风格。如果你在比赛一开始就找他们的麻烦，那么在今后的各种比赛中，他们将会成为你的死敌，不把你的赛车撞翻决不罢休。游戏中的赛道种类非常丰富，有密林中的小道，也有废弃油田。前作中每条赛道有5000件完全可破坏的物件，而在本作中增加到了8000件，每一场比赛从一开始就是一场终极大破坏。每一条赛道也都有隐藏得很深的捷径，要进入这些捷径通常要破坏某些不易察觉的路障。本作共有三大类赛车可以选择，每辆赛车的多边形数量从原作的7500个增加到了2万个。Derby类赛车最容易上手，但在速度和耐破坏程度方面较差；街头赛车的车体喷漆很花哨，引擎马力大，可高速甩尾，但难以驾驭；最后一种是性能较为均衡的普通类赛车。在比赛过程中可以获得各种能够提升性能的物品，例如可以让赛车速度提升且可以与对方的汽车迎头相撞的"无限氮气"。本作还有非常丰富的游戏模式，以及可以8人对战的网络模式。

[文：UCG阳光育成计划成员 清国倾城]

敌后阵线：雷神之锤大战

"DOOM3引擎"终极演绎!



■比起《雷神之锤4》，本作的战斗要火爆得多，玩家四周将充满爆炸之声。

多机种 FPS ■Enemy Territory: Quake Wars ■美版 ■Id soft

预定2007年发售

■对应平台为PS3、X360

2003年Splash Damage公司推出了一款免费提供下载的网络多人射击游戏《重返德军总部：敌后阵线》，其出色品质获得了人们的认可，因此2005年《敌后阵线：雷神之锤大战》公布时立刻成为人们关注的焦点。这款由Splash Damage公司与id Software合作开发的网络多人对战型FPS大作将于年内推出，这将会是一款将《DOOM3》引擎的实力发挥到极限的作品。最近Splash Damage公司公开了刚开发完成的新关卡，让人们可以看到该作最新的工作进展。游戏讲述的是地球防卫军（GDF）与外星种族Strogg之间的战斗，故事发生在《雷神之锤2》之前。GDF主要使用传统的武器，例如突击步枪和手枪；而Strogg使用的是外星技术，很多武器来自2005年发售的《雷神之锤4》。本作的多人游戏所在地图划分为多个不同的区域，每个区域有一个主要目标，完成之后才能进入下一个区域。除了主线目标外，玩家也可以按键调出支线任务的说明，这些支线任务通常要用到不同兵种的特殊能力，例如让工程师和建筑兵修复被破坏的桥。如果你成功完成这些任务，会获得经验值，从而获得提拔。晋级之后能力会增强，例如使用火箭筒的锁定时间更快。不过这些提升的能力仅限于当局游戏，游戏结束后即消失，不会带到下一局游戏中。这次Splash Damage公布的地图有三个，分别是洛基山的山谷、日本的下水道和被轰炸的内华达州22区。山谷地图在今年E3展上就已经公开，是一个十分广阔的野外地图；而在下水道地图中，GDF要将下水道炸毁，并夺取该地区的控制系统，开闸放水将Strogg全部淹死；在22区地图中，Strogg的目标是防守能够进入其他地区的"时空门"。据本作创意指导Paul Wedgwood表示，他们的目标是提升关卡和相应任务的多样性。通过John Carmack研发的megatexture技术能够迅速开发出规模巨大，且地形和贴图都很丰富的场景。

[文：UCG阳光育成计划成员 清国倾城]



◀本作将会加入种类丰富的载具，有直升机、喷气机、坦克、战车、吉普车、摩托车等，还有图中这种大型的Strogg步行载具。



▼Megatexture技术是本作在画面技术上最出彩的地方，这让本作脱离了《毁灭战士3》那种狭窄阴郁的室内空间，能够让地形无限延伸至地平线。



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×2

栏目主持 ACE飞行员

这是过年以来《黄金眼》栏目最惨淡的一期，不但“黄金珍藏”得了鸭蛋，连“热血推荐”也仅剩下2名。当然这两位都是实实在在的推荐级别游戏，特别是《逆转裁判4》仅差一分就能登陆“黄金珍藏”的行列。不过本栏目的制度是不允许中途修改，不允许评分编辑之间提前统一口供的，所以有时评分出来连我们自己都会感到诧异。恭喜《真·三国无双DS》凭借14分荣登最下位之王，能够获得这个分数，并且出现在本栏目的游戏确实是少之又少，这完全是看着《真·三国无双》的面子。

逆转裁判 4



热血推荐　NDS

画面　音效　系统　总分 26

永远的逆转，永远的神棍和推理

玛娜

虽然本作将主角换成了新人王泥喜，但是可以说隐之王角还是成步堂龙一，**这点无疑会让系列FANS更有亲切感。本作加入了很多高科技成分，像是检验指纹、取脚印、开保险箱等设定都很有趣**，虽然仍然有灵异内容使整个推理稍欠说服力，但是对于这样一个优秀的游戏，我们还有什么更多的奢求呢。

邪魔天使

掌机文字游戏的精品，虽然登场人物改动很大，但制作人还是很好地抓住了游戏的精髓所在。**本作的游戏时间可谓系列最长，丰富的内容以及跌宕起伏的情节一浪接一浪冲击着玩家**，解谜的时候也是异常紧张刺激。不过前几作的人气角色几乎没怎么登场，稍感遗憾，这也是本作的不足之处。

纱迦

没有交代前几作中一些主要人物的动向，应该是本作最令人失望的地方，但除此之外都很不错。剧情、人设有着不输于前几作的水平，让人一开始玩就不想放手。游戏内容尽管只有4章，但剧情分量很足，绝对让人满意。新增的看破系统表现也算中规中矩。若不是语言问题，值得向所有NDS玩家推荐。

■卡片■Capcom■逆转裁判4■AVG■2007年4月12日■1人■无对应周边■自带记忆功能

超级纸片马里奥



热血推荐　Wii

画面　音效　系统　总分 25

这其实是一款智力测验游戏。

多边形

这实在是一款超越常人想像力的作品。游戏中无时无刻不在要求玩家突破自己的智力上限，**实实在在地让人体会到什么是“换位思考”**，没有过不去的障碍，只有你想不到的方法，很多时候把游戏舞台换个角度，便立刻柳暗花明了。游戏中随处充满了幽默与风趣，你情不自禁地便乐在其中了。

Gouki

如果你想把它当成是一个单纯的动作游戏来玩，说不定会有些失望，开场冗长的剧情可能会烦死你。游戏里有许多东西都像纸片那么薄，让你必须走两步就换个镜头看看自己会不会漏掉什么，许多谜题也因此而变得诙谐有趣起来。游戏的音乐是最让人失望的地方，根本没能留下任何印象。

胜负师

这是一个“骗人”的游戏，游戏中充满了利用“视觉欺骗”的谜题和关卡，高墙跳不过去？咱转个视角从背后绕过去；关卡没路走了？咱转个视角就看到新的方向。所以游戏中你得随时随地“换个角度思考问题”。**很怀疑那些低年龄层的玩家能否通过这些谜题的考验，这游戏应该是对应13岁以上吧？**

■DVD-ROM■Nintendo■Super Paper Mario■ACT■2007年4月9日■1人■无对应周边■自带记忆功能

机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版



PSP

画面　音效　系统　总分 23

居然能在掌机上玩到这么好的高达游戏！

邪魔天使

这是一款惊艳的游戏，流畅的手感让你几乎不敢相信这是一款掌机游戏。干净的画面、让人热血沸腾的音乐和音效，完全再现了原作的气氛。游戏中最让人惊喜的就是“任务模式”，这让整个游戏的可玩性提高了几个档次，**多达300个任务可谓内容丰富，而机体换乘系统也让人乐此不疲。**

十六夜

首先要对NBGI的严谨态度拜一个，虽然动画原作争议很大，但却掩盖不了游戏的优秀品质。**游戏秉承了120%移植的传统，内容比PS2版更为丰富。**在PSP强劲机能的支持下游戏的画面、动感都非常到位，机体动起来时如行云流水，丝毫没有拖慢的现象，可谓高达动作游戏的精品。

D·S

从某种角度上看，本作是融合了系列两部作品的集合体，PS2平台上的绝大多数模式及要素都被原汁原味的保留下来，更可贵的是，厂商能够在PSP平台上近乎百分之百地还原原作的操作手感。**专门针对PSP平台联机对战模式也是本作的亮点**，虽然在对战中会经常出现跳帧，但总的来说还是被认可的。

■UMD■NBGI■机动战士ガンダム 连合V.S.Z.A.F.T. PORTABLE■ACT■2007年4月5日■1～4人■对应Wi-Fi无线通信功能■288KB

格林魔书



PS2

画面　音效　系统　总分 21

并不适合即时战略的日式游戏。

晴天

Vanillaware（曾制作过《公主王冠》）的加入使本作的动画渲染相当出色，除了很有个性的人物造型外，游戏中不时出现的过场特效也让人感觉非常华丽。一开始玩家或许会觉得十分新鲜，**但是由于手柄在运用很多微操作上仍然存在局限性，所以后期的战斗常给人手忙脚乱的感觉。**

玛娜

本作的画面相当华丽，尤其是色彩非常绚丽，游戏中甚至可以看到人物呼吸的效果，音乐更是由崎元仁负责制作。不过相比华丽的画面和音乐来说，游戏本身的质量大概会让玩家失望，使用手柄玩即时战略游戏时别扭的操作感是最大问题。不过进入剧情关卡时可选择难度这点倒是非常体贴。

纱迦

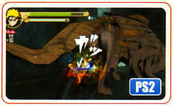
游戏的画面可以说是相当美丽，世界观和人设也有不少出彩的地方，喜欢日式游戏的玩家应该能满意。但战斗系统一改过去日本一的特色，成为一款即时战略游戏。而从即时战略游戏的角度来看，本作需要改进的地方不少。使魔的相关设定是亮点也是缺点。**过关条件变化很少，玩久了自然觉得单调。**

■DVD-ROM■日本一Software/Vanillaware■グリムグリモア■RTS■2007年4月12日■1人■无对应周边■165KB

三国志11 威力加强版/三国志11 with パワーアップキット/光荣/SLG/PS2　评分 21

职棒魂4/プロ野球スピリッツ 4/Konami/SPG/PS2　评分 19

火影忍者 疾风传 终极觉醒



画面 音效 系统 总分 21

满足FANS收集欲望的一款游戏

雨滴

这款《疾风传 终极觉醒》的总体素质还算过得去，用来交待故事发展的"MASTER模式"中存在大量的任务，弥补了主要流程过短的不足，较丰富的收集要素可以令众多火影FANS得到最大的满足，**易于上手的操作和延续系列传统的"HERO模式"对战将会使本作成为低龄玩家在近期的不二选择。**

邪魔天使

改编自动漫的游戏多少给人骗钱的感觉，但该系列能够吸引众多玩家去玩自然有着它独特的魅力。可以说这个系列是《火影》甚至动漫改编游戏中最爽快、最火爆的一作，丰富的要素、流畅的动作、强劲的打击感以及众多耳熟能详的人气角色正是吸引FANS的最大利器，**如果喜欢原作那就不容错过。**

D·S

作为描述漩涡鸣人成长历程的一款动作游戏，厂商在本作的制作上还是倾注了很多诚意的。**任务，收集要素，把这两个点连成一条线，这种比较传统的做法令这款游戏的耐玩度大增**，虽然在对战模式中的手感略有不适，但总体来说还是一款好游戏，尤其对忠实的FANS来说，更是一款不可多得的佳作。

■DVD-ROM■NBGI/CyberConnect2■NARUTO-ナルト-疾风传 ナルティメットアクセル■ACT■2007年4月5日■1~2人■无对应周边■86KB

波斯王子 宿敌之剑



画面 音效 系统 总分 19

当老游戏遇上新玩法。

多边形

面对着PS2级别的画面，脑子里想着PS2手柄的操作，**于是对着手中的Wii手柄有点"不知道按什么键才好"的感觉**。幸好本作对于动作要求没有那么高，所以游戏过程中并没有操作方式的变化而带来什么难度。游戏进程方面可以看作是《王者无双》的"里"版，喜欢尝鲜的玩家可以体验一下。

Gouki

其实像这样的动作游戏推出Wii版确实有点生搬硬套之嫌，在画面音乐等基本元素没有改进的情况下，仅仅只是换一个操作方法并不能让玩家感受到更多的乐趣，特别是对于已经在其他游戏平台上玩到的玩家来说更是如此。除非你真是这个系列的死忠FANS，否则你确实没什么理由再玩一次。

ACE飞行员

不是针对性的开发，而是为了榨取游戏最后的剩余价值而推出的作品。利用Wii手柄玩起来感觉非常别扭，玩家需要看着屏幕上诸多提示习惯游戏中安排的一些古怪的操作。新操作并没有给游戏带来多少新乐趣。**针对Wii主机的人群特性，游戏将一些比较残忍的杀戮镜头删除了**，使得特写画面变得有些生硬。

■DVD-ROM■Ubisoft■Prince of Persia Rival Swords■ACT■2007年4月3日■1人■无对应周边■自带记忆功能

荣誉勋章：先遣部队



画面 音效 系统 总分 17

PS2最失败的一款《荣誉勋章》。

ACE飞行员

二战FPS游戏该如何发展？**本作就是一个很好的反面教材**。游戏最大的问题还不在画面上，没有创新，系统都是过去系列用过的设定，这点很让人很失望。战斗感觉在《使命召唤》靠拢，不过激烈战斗中的瞄准对于PS2手柄依然是困难重重。在没有任何提高的情况下，本作的推出只能算给系列抹黑。

十六夜

当你玩过、甚至看过次世代主机上的二战FPS后，根本不会再对这个游戏有任何想法。游戏的画面素质甚至比PS2上其他《荣誉勋章》还要差些。为了搞出点创新游戏加入了跑动，跳伞随机降落等新要素，**但这些对于熟悉二战FPS的玩家来说都是老把戏**。本作既吸引不了新玩家又讨好不了老客户。

多边形

首先要肯定的是，这是一个好游戏。但令人尴尬的是，在经历过X360《使命召唤》的轰炸与PS3《空降兵》的期盼之后，还有谁会对这款还停留在上个世代的又一款二战FPS游戏提起兴趣呢？**而与Wii版的同时发售让人怀疑本作在PS2上推出的诚意**。可以玩玩而已，不用太较真了。

■DVD-ROM■EA■Medal of Honor：Vanguard■FPS■2007年3月26日■1~4人■无对应周边■75KB

猫村的居民们~哈巴狗代官的恶行~



画面 音效 系统 总分 16

拿光，搬光，抢光

十六夜

游戏类型与《PIKMIN》相似，玩家要指挥身边的小猫们打倒敌人或是搬运地图上发现的物品。本作强调如何寻找前进路线，除了根据环境更换不同能力的小猫外，有些地方还是需要动一动脑子才能够通过的。合成是本作一大要素，不过要想制造出东西，前提是花大量时间搜刮地图上的各种资源。

邪魔天使

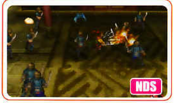
乐于借鉴其他厂商创意的D3P这次又为我们带来了一款类似《PIKMIN》风格的游戏。为了满足狗代官的种种要求，玩家要带领小猫们前往各地寻找宝物。利用不同能力的小猫、敏锐的观察力和想像力，玩家才能够找到前进的道路。**合成在游戏中占很重要地位，不过到各地搜集素材的过程比较单一无聊。**

纱迦

完全就是《PIKMIN》的翻版。不过由于猫们造型可爱，加上猫的种类丰富，所以还能吸引人玩下去。编成部队和解谜都算是游戏的特色所在。不过因为要经常搬各种素材而往返于村子和野外，玩久了会觉得比较麻烦。**另一大不满是游戏中说明不多，廉价游戏也不能把成本省在这些方面啊？**

■CD-ROM■D3 Publisher■SIMPLE2000シリーズ，Vol.116 THE ネコ村の人~バグ代官の恶行三味~■RTS■2007年4月14日■1人■无对应周边■86KB

真·三国无双DS 斗士之战



画面 音效 系统 总分 14

系列史上第二没出息的作品。

纱迦

收集卡片是游戏惟一的隐藏要素，可使用的角色锐减至3人——这么贫脊的内容无法与之前系列任何一部作品相提并论。游戏从系列作品中继承下来的东西几乎没有。而**游戏画面也寒酸得要命，用一人打过一关便已经开始厌倦了**。当然本作的游戏性和《雀·三国无双》比起来，还是要略胜一筹的。

邪魔天使

这样的游戏居然叫"无双"？玩到这个游戏的时候的确是把人惊住了，**除了原创的几个角色外我们熟悉的三国武将都不能选，那这样的"无双"还值得我们去玩么？**有时所谓传统的东西是根深蒂固的，如果改变了反而适得其反，这款游戏就是一个很好的例子。这款游戏的确有辱"无双"之名。

D·S

现在Koei的新作真是什么都敢"无双"，什么都能"无双"——却先不掂量一下自己有几分斤两。当一款无双新作缺乏应有的打击感、个性角色及众多武器，甚至用2.5D的粗糙画面来表现原本气势磅礴的战场时，它还能配称为"一骑当千"吗？**游戏真的不能无双到这种地步！**

■卡片■Koei■真·三国无双DS-ファイターズバトル-■ACT■2007年4月5日■1~3人■无对应周边■自带记忆功能

Virtua Fighter 5



VR战士5	SEGA	FTG
PS3	バーチャーファイター5	日版
	2007年2月8日 1~2人	7800日元
	对应专用格斗摇杆	推荐玩家年龄：12岁以上

REVIEW BY 一刀 游戏时间 70 小时以上

黄金珍藏

黄金眼评分 27 满分 30

有工夫去拿毫无价值的段位，不如花点时间进行摸索，发现在实战中最合理的应对措施。

在敲下这篇REVIEW前，本刀已经写了数段与《VR战士5》(以下简称《VF5》)有关的文字，包括上市前的新作报道、对战测试影像观后感、实际玩到游戏后的作品点评以及简要上手指南等。似乎该介绍的、该评价的都已说得差不多了。因此，眼下到底该写什么、怎么写，真的让我颇感头疼。在经过了一番权衡判断后，本刀发现，对于这款国内多数玩家尚未接触到的作品，与其继续喋喋不休地堆砌大量溢美之辞来赞扬游戏画面多么强悍，操作感如何出众，倒不如将自己这数十个小时的游戏状态以及感受忠实地展现给大家。

画面·震撼·次世代

2007年2月8日是《VF5》的发售日，而此时，真正给全球玩家带来次世代震撼的《战争机器》已经发售了一段时间了。借助强悍的虚幻引擎3，新一代主机展现了现阶段的最强游戏画面。“次世代水准的画面”到底能达到何种程度？人们已经有了基本认识。而紧随其后的《失落的星球》则为这一问题提供了更为直观的答案。可以说，PS3版《VF5》的画面素质本该在意料之中。但当游戏实际画面真真切切地展现在眼前时，我还是被震撼了。

好了，大家先别着急撇嘴，本刀真的不想再重复那些充斥着“气势恢弘”“金碧辉煌”等词语的排比句。之所以被震撼，在这里只想说两点：其一，作为系列的忠实拥趸，自然而然地会把新作与系列以往的作品进行比较。相对前作，游戏场景更为大气，细节处理却更加精致，而自己喜欢的角色也以大幅进化后的形象(造型设计、实际建模、贴图特效等都有显著提高)示人，这不能不让系列老玩家们感动。其二，尖端的图形技术和优秀的美术设计在本作中得以完美结合。具体来说，开发团队运用了很多包括法线贴图、自体投影等在3D图形应用领域较先进的技术，使游戏画面表现更为真实自然。而与此同时，凭借美工人员深厚的艺术造诣，本作的场景设计，无论是写实路线还是写意路线，都洋溢着或壮美或秀丽或精致或颓废的强烈风格，可谓美仑美奂各有千秋。而人物整体气质形象的塑造，也非常到位。

总之，必须承认，在刚拿到作品的那几天里，本刀的注意力主要集中在游戏的画面表现上。记得好几次因为专注于欣赏石窟场地中池水的自然波动而放弃了战斗。(Gouki语：瞧你那点出息！)

QUEST·段位·RPG

在实际游戏时间超过10小时后，我发现自己终于“适应”了作品的画面。正当本刀摩拳擦掌打算让自己苦练已久的雷飞与Gouki的沃尔夫以及胜员师的里昂大战三百合的时候，寒假到来了。模范丈夫胜员师自然陪着胜嫂早早回家过年了，而Gouki这个号称“伪非VF饭”的家伙也真对得起自己的绰号，放假当天便悄无声息地人间蒸发了。于是，接下来的几天里，假期里的编辑部几乎成了我一个人的家，而在《VF5》的QUEST模式中展开“求道之旅”，则几乎占用了我除了吃饭睡觉外的一切时间。

现在回想起来，在几天的QUEST经历中，本刀的精神状态一直游移于兴奋与无聊之间。在选定角色并正式开始进行QUEST模式前，我一般都会先在DOJO(道场练习模式)中演练一下角色的出招表。在此过程中，看着游戏中很多角色都加入了不少新技以及步法，那种发现新大陆般的感觉真的让人兴奋不已。不过，当我实际进入QUEST模式后，很快发现尽管进行了一定的变更，该模式在初期依然会让人感到乐趣不足。

这里需要顺便提一下相对家用机上的前作《VF4EVO》，QUEST模式在《VF5》中的变更。本作取消了赢得当前店铺比赛后新店铺出现的设定，对自己实力有信心的玩家可以直接挑战较高段位的选手，一定程度上避免了QUEST最初阶段难度过低的问题。不过，有前作的基础，结合本作的新系统，我很快理清了角色的基本作战思路，面对初期CPU选手们即使在高难度下依然不敢恭维的AI，战斗变得无聊起来。而前作中颇有特色的各类店铺任务无故被取消，也使整个QUEST模式的趣味性大打折扣。

但随着战斗的进行，各类五花八门的店铺大赛和官方大赛不断举行，倒也使整个“求道苦旅”不至于太过单调。而与此同时，高段位的CPU选手逐渐增多，战斗难度开始慢慢提高。尤其到后期，与部分CPU选手对战时，感觉很接近和真人选手过招。在与一批这样的选手较量后赢得比赛，真的让人感到很过瘾。

此外，强化后的“6周目神龙召唤”，一定程度上丰富了QUEST模式的搜集要素。再加上段位一步步地不断提升(尽管在这款正统得不能再正统的FTG游戏中，段位是不折不扣的真·浮云)，本刀还真玩出点RPG游戏的成就感来。(Gouki语：明白了，原来在你眼里《VF5》是RPG！)

对战！对战！对战！

好了，从寒假结束直到目前为止，之于本刀，“对战”终于成为《VF5》的关键词。而对战的实际感受，“痛并快乐着”似乎是最好的诠释。

在“街机仔”出身的本刀看来，对战肯定是快乐的。但之所以痛，也许下面的事实可以很方便地说明问题。拿已然在QUEST模式中摸爬滚打十几个小时的布拉德和Gouki刚刚上手不久的艾尔·布雷兹较量，却眼睁睁地看着踢拳道高手被袖珍黑色大力士用各种华丽的投技摔得满地找牙……不足30%的胜率，让人更加坚定了如下观点：和CPU对战，除了能让玩家养成过于依赖某些套路的坏习惯外，对玩家实力的提升没有任何积极意义。



“你看人家的雷飞是怎么用的！你看你看！这连技实在太帅了……咱俩打的时候，怎么没见你用过啊？”

“你等着，下班后咱再打过，你看我用不用！”

“行了，别嘴硬了！所以说，你的练法根本就有问题。不管什么格斗游戏，要想用好一个角色，不能练了出招表就跟CPU埋头乱打。有工夫去拿毫无价值的段位，不如花点时间根据角色的招式性能去摸索，发现在实战中各种情况下最合理的应对措施。当然，高手对战影像也要多看多学！”

以上是Gouki和本刀在观摩SEGA官方举办的《VF5》大赛“格斗新世纪4”对战影像时的对话。说实在的，受益匪浅。在文章结尾与大伙分享，希望能给同样喜爱FTG游戏却因实力难以提高而苦恼的兄弟们带来一点启示！




■石窟场地的水面特效表现惊人。


■穿弓腿——雷飞的新技之一，拥有十足的观赏性。


■与沃尔夫相比，艾尔·布雷兹的投技似乎更为华丽。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

モンスターハンターポータブル

REVIEW BY 火云　游戏时间 200 小时以上

黄金珍藏



怪物猎人 携带版 2nd	Capcom	ACT
PSP　モンスターハンターポータブル 2nd		日版
2007年2月22日	1～4人	4980日元
对应无线LAN		对应玩家年龄：15岁以上

黄金眼评分 29 满分30

作为一名猎人，我们每天要做的应该不只是讨伐一只又一只的怪物。

意外的收获

也许Capcom这位老谋深算的企业巨头在几年前做梦也不曾想到，“《怪物猎人》系列”这款实验性的作品如今居然能够成为PSP的票房救世主，《怪物猎人携带版 2nd》(以下简称《MHP2》)短短一个月之内销量即宣告突破100万。这是PSP众多软件中惟一一款在日本本土突破百万大关的游戏，老卡在数着大把大把的钞票的同时一定在盘算着《怪物猎人3》的上市日期。

在PS2平台登陆的初代《怪物猎人》的构架其实已经相当成熟，如同网游的采集系统设定以及完全舍去升级概念在当时无疑是一次大胆的改革。但在日本推出后却因为近乎残酷的难度设定门槛让大多数玩家望而却步，但也正是因为如此从那时起培养出了一批系列的死忠，舞动手中的武器与巨龙几乎肉搏般的战斗并不是在每款游戏中都能够体会得到的，只有不断打败更强的怪物获得更好的装备，你才能够在怪物猎人的世界中生存下去。随后Capcom又推出了一代的强化版《怪物猎人G》，修正了部分BUG、调整了武器的平衡性使得游戏的系统更加充实，系列良好的口碑开始在部分玩家中传开来。移植到PSP平台后，联机的便利性使得更多的玩家能够体验到这款优秀作品的魅力，与朋友组队对抗巨龙的乐趣已经不能用倍增在形容。相比PS2复杂苛刻的联网条件，PSP也许是最适合“《怪物猎人》系列”的平台。所以在正统续作《怪物猎人 2》公布的时候，已经有无数的玩家开始期待《MHP2》的到来，超过50万的预定量并不惊人。

战斗的根本

对于一款没有等级设定的准网游游戏来说，武器与装备无疑成为了这个游戏的核心内容。当然，过硬的技术也是每个玩家所必须掌握的，否则即使你穿着霸龙套装在变身为“超级赛亚人”的金狮子面前也撑不过3分钟。在猎人的世界中你没有用之不竭的回复药可以保证与BOSS面对面的死磕，没有飞天遁地之术让你穿梭在个个地图之间，更不会出现来自外星的召唤兽来帮助你一招将面前的红黑秒掉。在与巨龙的交战过程中你没有一丝喘息的机会，全神贯注观察对方的每一个动作，等待机会将手中的利刃刺进那些庞然大物的身体要害之处，观赏着对手粗糙的表皮中鲜血喷涌而出随之轰然倒地那一刻的成就感，是你在其他任何游戏中绝对体会不到的。

基于2代系统开发的《MHP2》在对其原有武器的性能做了进一步的调整之外，自然也收录了2代中新加入的几种武器。为适应掌机平台降低了难度之后，太刀与弓这两种新武器成为了人气最高的新贵。作为大剑的改良形态，攻击力不输大剑的太刀在速度与连击性能上更具优势，练气槽的加入更使得太刀在攻击输出上的优势无人能及(大剑新增加的三段蓄力斩当然威力更高，但由于蓄力速度上的劣势实用性并不如练气槽)，在四把太刀的围攻之下，即使是上位的双轰龙也撑不过5分钟，对于喜欢爽快的近身系玩家来说，太刀无疑是首选的武器。没有弹药限制的弓的加入给喜欢站在中远距离走位攻击的玩家带来了福音，所有武器中弓的安全性应该位于三甲之内，三段蓄力(配合连射技能可达到四段)配合强击瓶的使用也在一定程度上弥补了弓自身攻击力略低的不足，高台杀法也更增加了弓的实用性。其实在“《怪物猎人》系列”中没有鸡肋的武器，个别的武器在对付特定的怪物时往往会产生奇效，熟练掌握每一种武器的使用方法才是一名合格的全职猎人。在使用不同武器的时候你可以获得全新的游戏体验，使用惯了同一种武器的玩家不妨尝试着换一种武器屠龙。

在防御力浮云化的《MHP2》中，防具更重要的作用是组合出不同的技能，何种防具组合在一起能搭配出最适合自身武器技能的功力，是菜鸟玩家向达人猎手迈进的必修课。对于一小撮抱着美型最高、性能无视信念或是可以裸杀双金狮子的猎人来说根本不用操心什么，但如果一名弓手在没有高级耳栓的状态下面对一头喜爱吼叫的怪物，那些推着木板车整装待发的小猫们就又可以发一笔小财了。

联机的乐趣

如果一名玩家没有试过联机完成集会所的任务，那么他玩到的只是“《MHP2 1/2》”。组队屠龙才是游戏的精髓所在，也许单机时你小心翼翼、用尽了身上所有的回复道具在战斗的最后一分钟才将怪物杀死的任务，叫上几个同伴后便成为了一场屠杀。也许有老玩家会抱怨在本不高的难度下(与PS2版相比)联机会失去“《怪物猎人》系列”特有的紧张感，但独乐乐不如众乐乐，合作的乐趣在于如何配合队友发挥出队伍最大的实力，要想使1+1+1+1大于4也不是一门轻松的学问，同单机一般胡乱挥舞手中的武器只会看到身边的队友一个接着一个的飞向空中。

不断更新的官方任务也是有效延长玩家游戏时间的因素之一。丰富多彩的官方任务每星期都会更新一次，个别特定的任务中还可以获得特殊素材用来制作出特殊的装备，而一些游戏中需要达成变态要求才会出现的怪物也会在以后的更新中向玩家开放，以方便一些平时没有充足时间的玩家能够见识到游戏中所有的怪物。

续作？

《怪物猎人 2》可以确定为PS2平台上的最后一作，不过拥有PSP的玩家大可不必担心自己玩不到新的作品。因为从《MHP2》来看老卡明显有所保留，2代中狩猎季节的变化以及房屋升级系统都没有在本作中出现，况且有百万销量垫底，以老卡捞钱的本领，除非脑子进水，否则我们很快就能等到《MHP3》发布的消息。



GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW


■本作中不需接任务就可以看到同伴。


■从雪山开始游戏给不少老猎人带了新意


■农场中的猫探宝在游戏前期相当实用。


■新加入的轰龙十分抢眼，用它的素材做成的装备也不错。

热血推荐



ガンダム無双

GUNDAM MUSOU

REVIEW BY 十六夜　游戏时间 30小时以上



黄金眼评分 25 满分30

这是一款存在意义远远大于其本身的作品！其后续作品才是玩家最关注的东西。

高达无双	NGBI/ω-force	ACT
PS3 ガンダム无双		日版
2007年3月1日	1～2人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

高达FANS请从这里看

说实话，对于像16这样从年前便开始伸长了脖子苦苦等待的玩家来说，本作在“量”这一方面是无法令人满意的。官方模式中只收录了“0079”、“Z”以及“ZZ”的主线战斗，而且这所谓的“主线战斗”也厚此薄彼得厉害：“Z高达”最厚道，从地球降下作战一直打完格利普斯战役，而且玩家能够从卡缪、柯特罗、希洛克以及哈曼4个人的角度分别体验这段历史；“0079”差强人意，但“蓝色巨星”以及“黑色三连星”等经典战斗都被整合到了敖德萨作战中，而对拉拉相关剧情的表现更不够力度；“ZZ高达”是最不受重视的，杰多路线总共只有两关，第一关新亚加玛追随新吉翁军准备突入大气圈(虽然露带来了ZZ高达，但杰多这时还只能开Z高达)，之后就直接来到最后与哈曼的对决，璞露姐妹以及格雷米叛乱都没有真正出现(都被放到了原创模式……)。相对于关卡来说，可用机体数量就更是令人失望了：算上隐藏机体武者高达，本作玩家能够亲自控制的机体只有18台，其中3台卡碧尼、2台高达MK－II除了颜色之外，攻击招式以及机体性能完全没有区别。登场机体方面也是如此，“0079”还算全，除了MA基本上大众脸都全了；Z方面杂兵出来不少但重要的TMS(可变式机动战士)寥寥无几，甚至在最终战时杰利多还在开高达MK－II(作为敌人会驾驶猎犬)，更不用提凤连个影子都没露；ZZ就更是可怜，除了漫天的卡萨C就只剩下小股的量产卡碧尼，龙飞要到原创模式才能看到，而昆·曼萨、精神力高达MK－III、扎古III以及野狼等经典机体就如同从没存在过一样。

说了半天都是在泼冷水，其实16自己也知道让明摆着要疯出资料片和续作的系列在第一作就达到“价格便宜量又足”绝对是“小市民的一厢情愿”，本作有不少地方还是非常值得肯定的。首先是对机体的再现，在《高达无双》中原作设定被忠实还原：小巧的G高达、厚重的THE·O、灵活的百式……借助PS3的机能，机体的体积感和重量感十足。另外，游戏中对这些机体SP攻击的设计都非常考究：高达的链锤，夏亚专用扎古的飞腿，Z的光束军刀反射攻击以及THE·O的隐藏机械臂，可以说每台机体的攻击都有典故可寻，而看着这些经典攻击被自己亲手使出来，相信大家一定会跟16一样感动。

重新制作的名场面也是本作的一大亮点，当玩家在战场上与特定敌人交手时，画面会随即切入名场面，由于采用的是即时演算，因此与战斗的衔接感很强，而战斗中穿插的经典台词更是让FANS热血沸腾。与官方模式的“忠实还原”相比，原创模式中的剧情充分体现了对“高达世界”的充分理解：在璞露的带动下，W高达中冷峻的米利阿德也一起摆上了“流派·东方不败”的POSE；东方不败将最终奥义传授给了“无口、无心、无铁炮”的希罗、卡缪最终跟随了哈曼，而哈曼与夏亚依然还是“剪不断理还乱”……

无双FANS请从这里看

首先当然是同屏人数，战场中玩家面前出现几十台敌机是很常见的，而对于这些杂兵的制作一点都不偷懒，不仅外形完全忠实原设定，攻击方式等方面也都非常符合机体本身特性。操作手感方面，由于换成了机体因此攻击更有力度，而加入了喷射(×键)之后，机体灵活度以及战斗节奏都要明显好于以往的“《无双》系列”。由于用机体代替了武器，因此角色的普通攻击数是随着机体等级而增加的(最多12连击)。Charge攻击同样分为C1、C2、C3和C4，与喷射配合还能够衍生出冲刺后追击，当然也能够用来在攻击途中逃跑。SP攻击可以看成是“无双乱舞”的进化版，通过攻击敌人获得SP值，到达MAX后可以发动；机体的耐久度过低(血红)时SP值徐徐回复且SP攻击加强。除了这些“《无双》系列”中登场的系统外，本作特别引入了SP攻击等级这一概念。随着等级的提升机体最多能够积攒3段SP值，相对应的，游戏中SP攻击有4个等级——前3个等级的攻击通过消耗SP槽的数量发动，第4个等级则需要满足一定条件。与“《无双》系列”相同，战斗中玩家能够与同伴发动合体SP攻击(激·无双乱舞)，而第4个等级的SP攻击就是要与特殊同伴合作才能发动。

与“《无双》系列”相比，战斗形式比较单一，全都是击毁指定敌人，而且战斗中也没有像“《战国无双》系列”那样丰富的任务。角色能够习得各种技能这一点没有新意，倒是强化芯片能够通过组合获得附加效果这一点比较有意思，只可惜获得芯片质量与难度无关，完全靠人品……收集要素中虽然也有角色、机体的收集，但这些在同题材游戏中实在是滥遍了，自然毫无吸引力。惟一值得一提的就是大量的经典台词(能够单独播放欣赏哦！)，不仅能够满足众多“恋声癖”的爱好，更能够让大家耗上相当长的时间(有些台词的出现方法还是很BT的)。

16的~~野望~~展望

其实这款作品的存在意义要远远大于其本身，而且相对于本作，大家关心更多的是下一作将会收录什么作品以及机体，甚至会以什么形式推出下一作也是讨论的焦点。在这里，16就大胆地无责任猜想一回：下一作将在年中公布，名为《高达无双 ACE传》，官方模式收录《08MS小队》、《0080》以及《0083》的主线战斗以及机体和驾驶员；追加老虎、魔蟹、强人、猎犬、汉布拉比等机体；影像特典中收录《高达无双 2》(2008年春发售，收录《逆袭的夏亚》以及《机动战士F91》)以及《高达无双 SEED》(发售日未定，以《机动战士SEED》为卖点的全新系列)的预告片。



■终于能够亲自发出这些经典招式了！



■机能的提升令战斗充满魄力，令玩家更加过瘾。



■相对于没能在本作中登场的众多名机，隐藏机体武者高达显然缺乏吸引力。

热血推荐



REVIEW BY 玛娜

游戏时间 30 小时以上





黄金眼评分 23 满分 30

我们迷失在一个毫无梦幻可言的破旧荒岛上，虽然它孕育出了浪漫的果实。

迷失蔚蓝2	Konami	A·AVG
NDS サバイバルキッズ～Lost in Blue 2～		日版
2007年3月15日	1－4人	4980
对应任天堂 Wi-Fi 网络连接		对应玩家年龄：全年龄

比较不客气地说，《迷失蔚蓝2》是一款让人多少有些提不起精神的续作，当然，这份失望和游戏本身的素质完全无关。从一个理智的角度来看，本作在系统上的改进非常明显：从开始就可以选择女主角路线；在制作料理的时候不需要像前作那样将NDS的盖子合上打开毁主机；男主角也可以制作料理；出现了许多猛兽并可以进行战斗等。种种在系统上的改变都让游戏进行得更加顺畅，但是在系统改变的同时，我们能够发现，还有一些东西不但没有改变，甚至比起前作更让人提不起兴趣。如果要说，大概就是在现在来说无比重要的"新意"两字。

剧情那是什么?

《迷失蔚蓝2》的故事是这样展开的：正在一艘客轮上进行修学旅行的男女主角，由于一次突如其来的暴风雨造成的事故漂流到荒岛上，在荒岛上相遇，为了努力活下去，最终逃离荒岛重回人类社会而奋斗。在这次不幸的遭遇中，两个人携手共度危难时刻，最后终于逃出岛去，并且修成正果，成为了幸福快乐的一对。话说这个灾难题材对大多数人还是很有吸引力的，不管是可以称之为寓教于乐的野外生存教学，还是代入感极强的剧情发展，都能让玩家有一种自己也在困境中求生的紧迫感，再加上还有一个朝夕相伴的异性存在，挑战和休闲都齐备了。但是可惜的是，本作的败笔也同样在于剧情。

漂流到无人岛的故事由来以久，最早的《鲁滨孙漂流记》我们就不说了，之后还有一堆主题基调各异的电影电视小说游戏都取材自无人岛，像是哈里森·福特主演的《三天四夜》重点在于爱情；汤姆·汉克斯主演的《荒岛余生》，重点在于一个人脱离人类社会的孤独感；美国著名连续剧《Lost》重点更是在于神秘玄幻和错综复杂的剧情；PC和SFC上很久之前就有，已经出了数作的《无人岛物语》，则每作都有不同的重点。换言之，各种媒体都将无人岛视为一个大环境和载体，故事的重点仍旧在人类本身。不管是强调爱情也好，强调人类的精神世界也好，强调人类与自然的搏斗也好，真正的故事总是从人类着眼，但是在《迷失蔚蓝2》中，人类可悲地成为了一个符号，真正关于人的故事少之又少。

比起前作来说，本作更是几乎已经将剧情简化到已经不能再简化的地步，前作好歹在故事的最后，男主角还在岛上发现了不法分子的阴谋并为之战斗。而在本作中，连这些转折以及插曲都不见了，整个故事的发展变成了：船坏了，两人漂流到无人岛，开始在岛上找吃的造房子探索新地盘，顺便打打猎呀钓钓鱼啊潜潜水，有时间还能泡泡温泉在遗迹里寻个宝，然后把整个岛摸遍了，关键道具找齐了，生个火做个木筏大家就得救啦，然后少年和少女幸福快乐地生活在了一起。这个比流水账还要流水账的剧情介绍，就是整个游戏的剧情。除了在岛上发现各种东西的时候，会有一段相应剧情来告诉你这些东西可以派上什么用场，除此之外，每天就是反复地寻找食物和探索。

剧情，那是什么？我们只不过是找了两个人放在荒岛上而已，其他的事，就让你们玩家自己看着办吧。

爱情那是什么?

如果要说把年轻的一男一女单独放在荒凉的无人岛上朝夕相处，让他们不产生点什么感情是不可能的，但是在《迷失蔚蓝2》中，你会发现，让他们产生所谓的感情，原来更加困难。从前作开始，大概就有很多玩家因为女主角每天啥事不干，就知道吃饭睡觉被人养而深感痛苦了——这么生死攸关的大事，还要弄个拖油瓶强行捆绑推销，而本作中，这一点也没有什么改变。当然，如果对方是女人，我们还可以觉得这是情有可原的一件事，不能出去探索找食物是因为体质太弱，不能跟野兽搏斗是理所当然，不能长途跋涉是柔弱可爱。

真正悲惨的是，如果可怜的广大女性玩家选择了女主角路线，还会痛苦地发现，原来男主角也是个拖油瓶。让他去找点食物马上就板了张脸，让他做个饭也做不好，想让他出去探索探索自己留在家里偷个懒，别做梦了，他只知道躺在家里等着大饼从天上掉下来。我们惟一要做的事情就是拼命找食物，拼命找资材，拼命养活一个吃软饭的大男人和自己，然后早日逃出这个该死的荒岛回归人类社会，从此把这段痛苦悲惨的往事从脑袋中抹掉。浪漫的爱情故事？谁要和一个只知道呆在家里吃软饭的大男人上演浪漫故事呀。

不可否认的是，不管是本作还是前作，游戏对于两个人之间感情交流的部分都做得相当拙劣，没有顺理成章，没有水到渠成，没有什么感情上的铺垫，只有一个人不断付出，然后到了游戏的结尾，我们就发现爱情的种子已经茁壮成长为一棵大树了。

爱情，那是什么？我们不过是硬拉了一男一女放到荒岛上而已，其他的事，就让剧本该怎么来就怎么来吧。





▲结局之一：获救之后许多年，男主角还会回到岛上。



▲回味在荒岛上度过的美丽难忘时光。



▲同时终于向女主角求婚。



▲话说回来，成熟之后的男主角看起来还真不错，完全没有以前的学生模样了。

U.C.0059年

连邦军宇宙军成立。吉翁·兹姆·戴肯首相宣传自己的主张，赞同者逐渐移居SIDE3。吉翁·戴肯的长子凯斯柏·雷姆·戴肯出生。吉翁公国加强自其他殖民地群的物资输入

U.C.0060年

连邦军开始了以宇宙舰队为主的60年代扩军计划，月神Ⅱ号成为军事基地

U.C.0062年

吉翁国防部队升格为国军，吉翁·戴肯的长女阿尔蒂西亚·索姆·戴肯出生

U.C.0064年

连邦军举行以新型战舰为中心的阅舰式，以后每四年举行一次一次

U.C.0065年

吉翁·兹姆·戴肯首相与扎比家的权力斗争表面化，吉翁公国科学家T·Y·米诺夫斯基博士建立物理学体系"米诺夫斯基物理学"

U.C.0068年

10月 吉翁公国国父吉翁·兹姆·戴肯病故(实为遭扎比家毒杀)，由国务卿德金·梭德·扎比继任首相一职

U.C.0068年

吉翁派激进份子在扎比家的座车中装设炸弹，德金·扎比的次子萨斯洛·扎比被炸死，三子多兹鲁·扎比受伤。吉翁·戴肯的子女凯斯柏·戴肯及阿尔蒂西亚·戴肯在吉翁派金巴·拉尔夫妇的协助下逃至地球，易名为爱德华·玛斯和莎拉·玛斯

U.C.0069年

米诺夫斯基粒子被证实存在。吉翁公国开始集中研究"米诺夫斯基物理学"在军事用途上的可能性并大力发展军备，吉翁公国与SIDE 6秘密签订互不侵犯条约

U.C.0069年

8月15日 德金·梭德·扎比以吉翁公国公王之名发表吉翁公国宣言，开始实行扎比家独裁政治并放逐吉翁派

U.C.0070年

1月2日 连邦政府为了建设SIDE7，将月神Ⅱ号移向月球的相反方向

3月 吉翁军通过散步米诺夫斯基粒子成功验证了干扰电波等特殊效果，即米诺夫斯基效果

5月 吉翁公国完成MEGA粒子炮的研制

9月 连邦军开始70年代军备增强计划，萨拉米斯级巡洋舰及麦哲伦级主力舰新型宇宙舰艇开始服役

U.C.0071年

吉翁公国军兵器开发局着手开发针对米诺夫斯基粒子的新型兵器，应用米诺夫斯基物理学完成超小型核融合炉一号机，基伦·扎比发表《优秀人类生存学说》

U.C.0072年

吉翁公国军为了获得矿产资源，在小行星地带开发阿克西斯，其另一个目的则是将其要塞化，米诺夫斯基博士叛逃

U.C.0073年

吉翁公国军完成人型机动兵器一号机，编号为MS-01，通称为宇宙用战术泛用机动机械，即机动战士简称MS(Mobile Space Utility Instrument Tactical)。在MS-01之后，陆续开发出MS-02、03、04，其中04内藏有新型核反应炉

U.C.0074年

凯斯柏回到SIDE3，改名夏亚·阿兹纳布入籍吉翁公国并进入士官学校

2月 搭载米诺夫斯基粒子反应炉的MS-05(扎古前期生产型)开发成功

U.C.0075年

5月 MS-05的实战型1号机开始运作

6月 吉翁公国军开始建造能够搭载MS的新型舰艇

7月 吉翁公国军MS-05A型完成，吉翁公国军姆赛级轻巡洋舰一号舰正式服役，同时吉翁公国军开始量产MS-05B(即旧扎古)

8月 MS-05B实战型出厂

U.C.0076年

3月 吉翁公国军格瓦典级战舰一号舰正式服役

4月 吉翁公国军扩大MS的生产据点

12月 吉翁公国军以对地球发动侵攻作战为前提开发局地战用MS，并同时研发陆上用机动兵器

虚幻中的现实

屹立于大地的高达

文 十六夜 美编 NINA



知道"高达"这个词的读者绝不在少数，但相信有不少人是通过游戏等途径从侧面接触这个庞大系列，因此对于构成这个世界的基础可能并不十分清楚甚至是错误的认识。这里就让16带大家从"史实"的角度进入高达的世界，相信一定会从中找到游戏所无法表现的新乐趣。



■如果不说，相信很难有人会将这两个作品联系在一起。

机动战士的原型

《机动战士高达》中MS的构思原本来自科幻作家R·A·海因莱因的名作《星河战队(StarshipTroo pers)》中士兵所穿的小型装甲战斗服(与电影版《星河战队》中所描绘的不同，原作小说中士兵们是穿着装甲战斗服和虫子作战的)。本来富野想在动画里用上这样的战斗服，但赞助商认为那种设计无法起到吸引观众的效果(请参考当时主流机器人动画，就能理解原因)，所以便将装甲战斗服扩大十倍最终做成机器人的造型。不过正式因为这个缘故，机器人题材动画中才开始出现了设定严谨完善的架空世界以及贴近真实的战斗，这种现实主义风格开创了真实系机器人动画的时代。

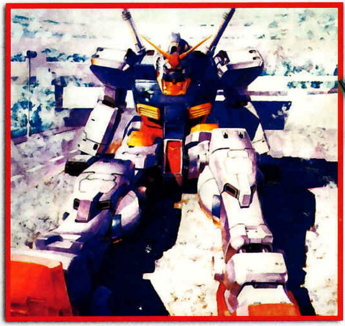
米诺夫斯基粒子

U.C 0069年，由吉翁公国物理科学家T·Y·米诺夫斯基博士发现的一种静止质量为零，不显电性的粒子(类似光子)。该粒子被散布后可以形成一个特殊的区域，在此区域内各种波长的电波均会受到不同程度的干扰。该粒子的物理学理论及应用技术促进了军事技术的发展，为像MEGA粒子光束武器(Megabeam Weapon)以及模拟反重力米诺夫斯基飞行等系统的开发提供了理论依据。米诺夫斯基物理学的开创者米诺夫斯基博士为了阻止战争的发生，于U.C 0072年逃亡并协助地球连邦军开发能量CAP。

米诺夫斯基粒子拥有静止时质量接近于0，运动时质量增加且携带正负电荷的特性。当把这种粒子散布到空间中时，带有相同电荷的米诺夫斯基粒子之间会在排斥力的作用下形成格状结构，这也就是我们所熟知的I-力场(I-Field)。I-力场最为大家所熟知的运用就是I-力场防御屏。防御屏发生器(I-Field Generator)在周围空间产生高浓密I-力场，形成可以抵御光束武器攻击的屏障(在高达世界中，被称为"Beam"的光束武器其实就是高速运动的米诺夫斯基粒子流)。由于耗能极大，因此I-力场防御屏发生器基本都搭载于MA上(最经典的代表就是MA-08 魔霸)，而且只能防御光束攻击，对实弹或其他光学武器无效。



▲高达世界的主舰，也都是利用米诺夫斯基粒子的物理学效应才能够在大气圈呢自由航行的。





一年战争战场上最强的MS

一年战争开战之前，连邦便已经着手进行名为“RX计划”的MS开发计划，但仅仅只是停留在理论研究以及相关试验阶段。大战爆发之后，在米诺夫斯基粒子的影响下面对吉翁军的MS，连邦军部署在地球各地的常规武器很难发挥有效的作用。为了扭转被动局面，地球连邦秘密发动了研制连邦系MS的“V作战”，其中心就是再启动“RX计划”，而高达(RX-78-2)就是这一计划最成功的MS。高达在设计方面运用了许多新技术，包括核心系统(Core Block System)、以能源CAP为基础的光束步枪和光束军刀。另外，由高达为基础更衍生出几乎整个连邦系MS，是当之无愧的“元祖”。

相信对于愿意花时间看这篇文章的读者来说，高达已经是一种绝对的存在了。1979年的原作动画自不用说，“白色恶魔”同样驰骋在游戏中风光无限。首当其冲的就是“《机战》系列”，作为“真实系”的代表机之一，RX-78有着绝高的出镜率，不过由于是游戏初期的机体，除机动性外能力都不十分出众，再加上武器攻击力低，因此相信当时不少玩家更倾向于那些皮糙肉厚且拥有高消耗高威力武器的盖塔或魔神Z——这应该就是导致之后玩家出现“真实向”与“超级向”的其中一个原因。其实相对于机体来说，“《机战》系列”中驾驶员能力更为重要，因此原本在一年战争中叱咤风云的高达，只能作为阿姆罗的附属品出现。与“《机战》系列”不同，高达在其他类型尤其是ACT类游戏中却有着截然不同的地位。在以灵活的操作感和真实的机体运动而受到玩家一致好评的PS2游戏《高达战记》中，玩家在忍受了钢坦克、吉姆等“杂兵机”后，将入手的RX-78作为主力机使用，直到换成GP-01。另外，在Capcom的“《VS》系列”第一作中，虽然略显笨重，但游戏中对高达机动性以及重量感的表现在当时是最为接近原作感觉的。在《相会在宇宙》中，玩家第一次像NT一样能够驾驶高达攻击复数目标(射击武器的蓄力攻击)，而引入必杀要素后，380mm无后坐力高能火箭炮的双发连射更是令人爽快到极点。不过高达也并不是永远都以“友军”身分站在玩家的旁边，SS版《机动战士高达外传 殖民地坠落之地》中，高达小队(另外还有钢加农和钢坦克)便作为特殊敌人与玩家在射击场战斗，相信不少玩家一定都还记得它诡异的反应速度以及惊人的攻击力，那真的是噩梦……



RX-78-2



■对于吉翁军的驾驶员来说，在战场上看到RX-78-2的身影，几乎就等同于遇到了死神。

虚幻中的现实

连邦军从小行星移动工事的事故中，偶然捕获一台MS-05B，并开始分析其战略价值，以此为基础开始正式对机动兵器进行研究

U.C.0077年

米诺夫斯基在连邦军MS试作机RX-75(钢坦克)的发表会上投奔连邦

7月 MS-05B部队为SIDE6革命提供武力援助，也是其初次参加实战

8月 吉翁公国军MS-06A(扎古Ⅱ型试作机)首次展示。

9月 吉翁公国军MS-06C(扎古Ⅱ型)开始先行量产，连邦军得到吉翁公国军的MS技术，钢坦克试作1号机完成

10月 MS-05B最终量产开始

U.C.0078年

1月 吉翁公国军开始量产MS-06C

2月 连邦军开始建造宇宙空母一至三号舰(即后来的飞马级强袭登陆母舰)

3月 连邦军秘密进行MS开发，RX计划正式启动

4月 连邦军在各殖民卫星内加强驻军

5月 吉翁军完成局地战用MS的试作型，并着手开发拥有高于MS火力的机动兵器——MA(Mobile Armor)

6月 吉翁军重新设计契贝级重巡洋舰并开始新型舰的开发，提升MS-06机能的议案被采纳

10月8日 吉翁公国发布国家总动员令，公国军统分成宇宙攻击军和突击机动军

U.C.0079年

1月3日 吉翁公国对地球连邦宣布开战，宣战后3秒钟后对连邦的巡洋舰队发动奇袭——一年战争爆发，与此同时，出动以MS为主力的实战部队，开始向SIDE1、2、4发动奔击，期间大量使用了NBC兵器(即“Nuclear Weapon”核武器、“Biological Weapon”生物武器以及“Chemical Weapon”化学武器)

1月4日 吉翁公国军发动不列颠作战，SIDE2第8号殖民地卫星“艾南特·伊菲修”被安装了核脉冲引擎，开始朝地球坠落，目标为连邦军总部——位于南美的贾布罗

1月5日 连邦军通过殖民地卫星的轨道判断其目标为贾布罗，连邦军舰队在殖民地卫星轨道大规模集结

1月8日 连邦军提安姆提督指挥的第四舰队参战，在损失超过70%后被迫撤退

1月10日 连邦军开始撤离贾布罗，“艾南特·伊菲修”在阿拉伯上空解体并向澳大利亚东岸悉尼地区坠落，澳大利亚大陆的17%消失，吉翁公国军护卫舰队确定作战失败后，开始撤退

1月11日 SIDE6宣布中立

1月13日 吉翁公国军再次发动“不列颠作战”，吉翁军第一联合舰队由宇宙攻击司令多兹鲁率队从建造中的宇宙要塞所罗门出发，稍后基茜莉亚率领的突击机动军舰队由格拉纳达出发，向SIDE5“鲁姆”空域前进，连邦军查知吉翁军舰队动向后发动阻截作战

1月14日 连邦军以第3舰队为骨干的第1联合舰队，向月神Ⅱ号前进

1月15日 为阻止吉翁公国军继续实施卫星落下作战，由雷维尔将军率领三倍于吉翁公国军舰数的舰队由月神Ⅱ号小行星出击，在SIDE5的卫星群“鲁姆”与吉翁军展开了正面战——鲁姆战役开始

1月16日 舰队数量占压倒性优势的连邦军在吉翁公国米诺夫斯基粒子干扰技术以及MS的攻击之下大败，SIDE5遭波及被完全破坏，两军以及SIDE5死亡人数达25亿，吉翁军中许多驾驶员在此战中名扬天下，包括擒获雷维尔将军的“黑色三连星”盖亚、马修、奥尔迪加，以及驾驶红色扎古独自一人击毁五艘连邦军战舰的青年军官“赤色彗星”夏亚·阿兹纳布等，连邦军舰队损失超过50%，旗舰“亚南肯”被击沉，雷维尔将军被黑色三连星捕获，两国舰队开始撤离战线，随后吉翁军总帅基伦·扎比发表鲁姆战役大获全胜的全民演说

1月22日 连邦军发动雷维尔将军救出作战，派遣特工潜入SIDE3，但随后失去联络

1月28日 吉翁公国通过SIDE6对连邦提出休战条约，要求承认吉翁公国的独立自治权以及缩减连邦军军备

1月29日 雷维尔将军被地球特遣部队救出

1月31日 吉翁公国军总帅基伦·扎比发表劝降演说，生还的雷维尔将军带回了吉翁战力严重受损的

情报，发表了“吉翁已无可用之兵”的著名演说，连邦政府决定作战到底，基于“过度的破坏对双方都有害无益”这一共识，交战双方缔结著名的“南极条约”，禁止使用核生化兵器，禁止攻击木星船团、月面都市以及其他中立地区

2月7日 吉翁公国军发动地球侵攻作战，并占领北美加州基地

2月13日 连邦军立案“V作战”，旨在开发实战型MS和专用强袭登陆母舰

3月 吉翁公国军分别于1日、11日和18日发动了三次降下作战。在4日降下资源采掘部队；13日压制了连邦军加利福尼亚基地，得到连邦军潜水艇群以及所建造的港口

4月1日 连邦军再建月神Ⅱ号与增强舰队，正式发动“V作战”

4月4日 吉翁公国军补充部队降下，强化占领地域的战力

5月 连邦军RX-77(钢加农)试作一号机完成，17日，吉翁军宇宙要塞所罗门建成

6月 吉翁军MA试作机完成，吉翁军完成由所罗门(SIDE1)到阿・巴瓦・库(SIDE3)到格拉纳达(月面)的本土防卫线，吉翁军研究新人类(New Type)相关理论及应用的弗拉纳冈机关(フラナガン机关)成立，由弗拉纳冈博士领导

U.C.0079年

7月7日 飞马级二号舰“白色要塞”(WHITE BASE)建造完成，新型MS钢坦克、钢加农、RX-78(プロトタイプガンダム，高达试作机)一号机完成，连邦军掌握了能量CAP技术，成功将光束武器小型化，光束步枪出现

8月 白色要塞与试作型MS分别被送往SIDE7作最后测试，北美奥格斯塔基地开始着手RX-78高达NT-1的理论构架

9月2日 吉翁军多兹鲁・扎比中将的女儿美妮瓦・拉欧・扎比诞生

9月3日 白色要塞从月神Ⅱ号出港接收MS

9月4日 连邦军MS RX-78-2(高达)出厂

9月15日 飞马号完成舰装，吉翁军特务部队发现在月神Ⅱ号附近航行中的白色要塞

9月16日 吉翁军展开对月神Ⅱ号的突袭

9月18日 连邦军新型强袭登陆舰白色要塞在SIDE7入港，吉翁公国获得情报，对SIDE7发动袭击，阿姆罗在情急中登上并发动了高达与吉翁军MS进行战斗——这是高达历史上首次MS之间的实战——击落两架扎古Ⅱ

10月4日 白色要塞在北美纽约市附近和德金的小儿子——公国军地球攻击军司令官卡尔玛・扎比上校遭遇，卡尔玛・扎比战死

10月6日 SIDE3举行卡尔玛・扎比的国葬，吉翁军统帅基伦・扎比展开全地球圈规模的演说，西罗・亚玛达由SIDE2到达地球，途中初遇吉翁军测试驾驶员艾娜・萨哈林，夏亚少校被多兹鲁中将以保护卡尔玛不力为名革除军籍

10月10日 雷维尔将军所率的第3军从英国方面出发，吉翁军MA-05比格罗进入实战测试阶段

10月11日 雷维尔将军为敖德萨作战集结部队

10月15日 吉翁军基蕾莉亚・扎比少将乘圣吉巴尔级机动巡洋舰到地球

10月16日 吉翁军开始开发MS-06Z及MAN-03 ブラウ・ブロ(布劳・普罗)

10月20日 连邦军各部队到达集结地点华沙，设立野战本部

10月25日 连邦军最终确认敖德萨作战

11月5日 白色要塞在里海附近击败兰巴・拉尔队，兰巴・拉尔上尉战死

11月7日 连邦军展开敖德萨作战，RGM-79(吉姆)正式应用于实战，西罗・亚玛达以间谍罪被送上军事法庭，兰巴・拉尔队残存兵力攻击白色要塞，但作战失败，第一次格拉纳达会战开始

11月9日 敖德萨作战结束，连邦军获胜，吉翁军司令马・克贝上校向宇宙撤退

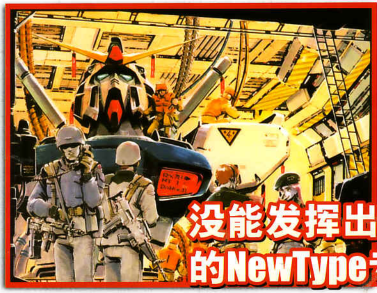
11月11日 MA-08 ビグザム(魔霸)一号机完成

11月20日 连邦军正式配备吉姆

11月27日 马特・安古拉队发现贾布罗的宇宙船出入口

11月30日 加州基地部队攻击贾布罗失败，吉翁军地上战力加速崩溃

12月4日 白色要塞成为第十三独立机动部队并前往宇宙



RX-78 NT-1



没能发挥出真正实力的NewType专用机



▲相对于RX-78 NT-1的高性能，吉翁军的扎古系列MS走的是以量取胜的路线。



其实早在一年战争初期，基于RX-78在设计时的种种设想，连邦军部门已经着手搭建NT-1的理论构架。随着阿姆罗在战斗中的异常表现，NewType(新人类)这一事实已经被地球连邦军所承认，而为了能够真正发挥阿姆罗的能力，连邦军的技术部门调整设计思路，决定将RX-78 NT-1开发为NT专用MS。虽然开发建造过程非常顺利，但遗憾的是由于在最终调试阶段被吉翁军的特殊部队摧毁，而最终没能送到阿姆罗的手中。放弃了核心系统的NT-1革命性地采用了全天周显示屏，而坐在全天周显示屏的中间位置的驾驶员通过“线性座椅”上配备的控制面板能，够完成MS的全部操作。这种设计不仅拓展了驾驶员的视野，更能够提高驾驶员发现以及应对突发事件的效率。

与高达类似，NT-1在“《机战》系列”中同样处于板凳队员中的板凳队员位置。由于平庸的机体、武器性能，除了用来完成特殊事件收编巴尼之外，基本上没什么人愿意派它出战。另外，其驾驶员G4试验部队的试飞员克莉丝蒂娜・马坎基，能力更是不敢恭维(虽然原本还曾经被设定有“NT”等级)。直到NGC版的《超级机器人大战GC》里，拥有“狙击”特技的克莉丝还算是有些用处。《高达战记》中，相对于连邦势力而言，NT-1由于出现时间过晚，因此虽然性能不错但很快就被GP-01永远代替，远不如宿敌MS-18E 京宝梵抢眼；对于吉翁势力而言，即便玩家身处勇士小队，面对南极基地中的NT-1依然相当棘手。而如果真要讲NT-1唱主角，那也就只能将目光放到《天马计划 一年战争》上面，作为游戏中最强机，NT-1真的是长出了一口气。



■在《0080》中，吉翁军强袭型MS京宝梵同样有着相当高的人气。



磁性吸附系统

为了能够令MS的个关节以及驱动装置更为有效地运转，高达NT-1设计最初便在机体的关节和发动机上使用了划时代的“磁性吸附”技术。使用这种技术之后，摩擦和耗损被减少到了几乎可以被忽略不计的程度，由此在能源利用以及机体各关节反应性能上有了明显的提升。在之后的直接测试中，使用了“磁性吸附”技术的高达NT-1，在反应速度方面比RX-78-2提升了3倍以上。这种技术最早同样是被应用于RX-78-2上的，由于机体限界的原因，最初设计的RX-78-2在机体反应速度方面已经无法达到NT驾驶员阿姆罗的要求，为此在阿・巴瓦・库攻略战之前专门对高达进行了紧急改修，这也是为什么夏亚在之后与高达的战斗中惊叹“(反应速度)与昨天的高达相比，简直就是另一台机体”。



◀▲与传统的连邦系MS相比，GP-02A的头部设计确实相当具有突破性。



RX-78 GP01和RX-78 GP02A

作为“高达开发计划”同时也是整部作品的关键机体，GP01和GP02A在设定上打破了很多传统，尤其是在高达历史上首次以反面角色身分登场的GP02A。相比中规中矩的GP01，GP02A体现出了更为强烈的个性：充满反派特征的面部造型（设定中解释为“为了提高GP02A在核攻击后的自机生存能力，特别在头部加装了排热口”）、独特的肩部推进器、分属两个极端的武器配备以及作为驾驶者的“所罗门的噩梦”——阿纳贝尔·卡多，这些都让GP02A获得了绝高的人气。在《机战》系列”中，GP02A总会以“N回合后撤退”的BOSS身分登场，实力也要比我方的GP01高出一大截。返回来再看GP01，原本是连邦军新锐机型，但在菜鸟驾驶员以及王牌驾驶员对手的内忧外患下（其实只要对比一下两个驾驶员的声优，孰轻孰重就一目了然了……），不是被打得断胳膊断腿，就是只能用来欺负杂兵。这一现象在游戏中更为严重，“《机战》系列”里，GP01的出现除了增加大家对“所罗门噩梦”以及GP02A的期待度之外，就再也没有什么号召力了，即使在“《G世纪》系列中”，GP01的意义也只是用来获得GP03D等机体的跳板而已。惟一作为主角真正存在的，便是在《高达战记》中。

被从历史中抹除的高达开发计划



虽然连邦军最终获得了一年战争的胜利，但依然付出了惨痛代价。作为军事重建计划重要的一环，在乔·考文中将的主持下，连邦军于U.C.0081年10月20日启动了最高机密，由当时连邦最大的军工企业阿纳海姆电子技术公司开始研制尖端技术机动战士，即“高达开发计划”（Gundam Development Project）。两年之后，代号“风雨花”（Zephyranthes）的原型机RX-78 GP01以及代号“酸浆果”（PHYSARIS）的RX-78 GP02A在月面冯·布劳恩工厂初次展示。U.C.0083年10月，新锐舰阿尔比昂号正式接收GP01及GP02A，并向澳洲特林顿连邦军基地出发准备进行重力下的实机测试（另一个非公开目的则是为GP02A搭载MK82核弹头）。然而由于情报早已泄漏，借助突袭，卡多成功夺取了GP-02A并与迪拉兹舰队会合。随后，卡多使用核弹头重创所罗门宇域举行阅舰式的连邦军舰队，“星屑计划”进入最后一步。由于希玛的反叛，迪拉兹战死，而殖民地卫星最终也没有命中原定目标——贾布罗。借助“迪拉兹事件”，加米托夫·海曼准将以肃清吉翁残党为口号成立提坦斯部队，而为了掩盖公然违反《南极条约》核弹、阿纳海姆的丑闻以及加米托夫等激进派与希玛舰队的勾结，整个“高达开发计划”被从档案中删除。

红色角马



■通过模型，大家能够直观地看到红色角马与GP-04的关系。

在“高达开发计划”中，阿纳海姆总共提出了4项开发计划，除了被人们所熟知的GP01、GP02A以及GP03D之外，还有一款编号为GP04的机体，虽然在性能方面评价颇高，但由于设计理念与GP01Fb相重复，因此连邦军命令阿纳海姆终止了对其的开发。然而阿纳海姆并没有放弃这款MS，而是独立进行秘密开发。在希玛的交涉下，阿纳海姆将成品机交付给了迪拉兹舰队，但为了不暴露GP04原本的身分，大部分出身于吉恩公国的工程师们修改了GP04的外型设计，通过全新的外部装甲将其改造成一台有着吉恩军鲜明特色的MS（最为明显的就是独眼），并起名为AGX-04 红色角马。

与GP系列机体一样，红色角马同样拥有一个以花命名的代号——“GERBERA TETRA”。“Gerbera”为原产自非洲的菊科植物大丁草，花语为“神秘”，而“TETRA”则是希腊文中的“4”。另外，GP01的代号为“风雨花”（Zephyranthes），花语为“清纯的爱”；GP02A的代号为“酸浆果”（Physaris），花语为“虚伪”；GP03D代号为“石斛兰”（Dendrobium），花语为“任性的美人”，其中GP03S“Stamen”是雄蕊的意思，而搭载的武器柜“Orchis”代表的是兰花。如果结合原作中角色性格以及机体特点来看，这些代号还是相当有内涵的。

虚幻中的现实

12月5日 连邦军展开对非洲吉翁军残余部队的讨伐作战

12月6日 MS-14 ゲルググ（勇士）开始应用于实战

12月13日 白色要塞进入SIDE6

12月14日 吉翁军“独眼巨人”小队奇袭连邦军北极基地，搭载NT-1的太空梭前往宇宙

12月16日 MAN-08 エルメス（艾尔美斯）试作机完成

12月17日 吉翁军在SIDE6的里亚殖民地卫星发现NT-1。

12月18日 “独眼巨人”小队发动“红宝石计划”，潜入里亚殖民地卫星

12月22日 吉翁军决定对SIDE6进行核攻击

12月24日 第三舰队发动所罗门攻略战

12月25日 搭载核飞弹的SIDE6攻击舰队被连邦舰队发现并被击沉，SIDE6里亚殖民地卫星内MS-06 ZAKU II FZ与RX-78NT-1交战，前者被毁，后者遭重创

12月26日 由雷维尔将军所率领的连邦军第一联合舰队抵达金米岛

12月29日 连邦军第一联合舰队从金米岛出港

12月30日 吉翁军启动太阳系统，并攻击了议和的连邦、吉翁舰队，雷维尔、德金丧生

12月31日 连邦军高阶层决定强制继续执行星1号作战，以再编成的残存舰队展开对阿·巴瓦·库的进攻，基伦·扎比死亡，艾基尔·迪拉兹撤离战场，吉翁军的宇宙要塞阿·巴瓦·库失陷，基西莉亚·扎比死亡，吉翁共和国临时政府向连邦政府提出申请签订停战协议

U.C.0080年

1月1日 地球连邦政府与吉翁公国签署停战协定，一年战争结束，吉翁军部分人员在原领导人马哈拉加·卡恩的指挥下，前往小行星阿克西斯，不愿前往阿克西斯的吉翁残党，在迪拉兹的召集下组成迪拉兹舰队

1月2日 终战处理正式化，连邦军接收原吉翁军的设备、兵器以及舰队

3月 迪拉兹舰队到达地球与月面之间的暗礁地区，并建立反连邦军事基地“荆棘之园”

U.C.0081年

3月28日 吉翁军残党抵达小行星基地阿克西斯

5月5日 多兹鲁·扎比的遗孤美妮瓦·拉欧·扎比成为扎比家最后的血脉

8月15日 迪拉兹借吉翁公国国庆节之机开始掀起暴乱活动

10月13日 为预防战乱再次到来，连邦议会表决通过了连邦军重建计划

10月20日 作为重建计划的一环，在乔·考文中将的主持下，由当时连邦最大的军工企业阿纳海姆电子技术公司开始研制尖端技术机动战士，即“高达开发计划”

11月 迪拉兹集团与阿克西斯确认共同战线

U.C.0082年

4月 连邦军决定设立新人类研究机构

5月 实施殖民卫星再生计划，开始重建SIDE3

12月 迪拉兹舰队开始开发MS

U.C.0083年

1月 迪拉兹舰队得知连邦军高达开发计划，派间谍潜入阿纳海姆

5月 迪拉兹舰队机动战士MS-21C ドラッツェ（特拉杰）开始量产化

7月30日 “星屑”作战计划实施

8月9日 小行星阿克西斯的领导人马哈拉加·卡恩死亡

8月11日 马哈拉加·卡恩之女，16岁的哈曼·卡恩成为美妮瓦·拉欧·扎比的监护人，并与迪拉兹签订互援协约

9月 希玛舰队参与迪拉兹舰队的“星屑”作战计划

9月18日 高达试作型2号机RX-78 GP-02A于月面冯·布劳恩工厂初次展示

9月29日 用于RX-78 GP-01的宇宙型Fb（全方位推进器型）换装组件在月面冯·布劳恩工厂初次展示

10月4日 高达试作型3号机RX-78 GP-03在月面冯·布劳恩工厂初次展示

10月7日 飞马级七号舰MSC-07 阿尔比昂号（Albion）在月面冯·布劳恩工厂接收GP01及GP02A，并为进行重力下实验而向澳洲特林顿连邦军基地出发

10月9日 阿纳贝尔·卡多少校来到非洲，与当地公国军残党回合

10月13日 阿尔比昂号搭载两架试作型高达抵达连邦军澳洲特林顿基地 吉翁军发动星屑作战，卡多少校成功夺取了搭载有MK82核弹头的GP-02A 连邦军特林顿基地残存的机动战士组成以GP-01为核心的追击小队开始追击GP-02A

10月14日 伯宁小队在海岸与吉翁军残党进行交战，卡多驾驶GP-02A乘吉翁公国潜艇U-801逃往非洲

10月16日 阿尔比昂号抵达非洲，开始搜寻吉翁军秘密基地

10月23日 卡多少校以及GP-02A搭乘HLV进入地球卫星轨道，迪拉兹舰队姆赛级舰队旗舰贝尔·环特(ペール・ギュント)成功回收HLV，并击沉连邦军第一轨道舰队侦察战队两艘萨拉米斯级巡洋舰

10月25日 吉翁军希玛舰队加入迪拉兹舰队

10月28日 阿纳海姆开始测试GP-03

10月31日 迪拉兹向地球连邦宣战 连邦军阿尔比昂号与两艘萨拉米斯级巡洋舰搜索暗礁空域，遭到希玛舰队的旗舰莉莉·玛莲号截击，GP01在战斗中严重受损

11月1日 第二次殖民地卫星再生计划实施，开始将殖民地卫星从SIDE1移往SIDE3

11月2日 阿尔比昂号到达月球阿纳海姆工厂，为GP-01换装宇宙用全方位推进器

11月4日 MA-06 ヴァル・ヴァロ(巴尔·巴洛)袭击停靠于月球阿纳海姆工厂的阿尔比昂号，但被GP-01Fb击毁

11月7日 吉翁军卡多舰队抵达所罗门空域

11月8日 连邦军与希玛舰队交战，伯宁小队的伯宁上尉战死

11月10日 卡特少校驾驶GP-02A使用搭载的MK82核弹头袭击连邦军舰队，击沉阅舰式中2/3的连邦军舰队 希玛舰队抢夺两个移送中的殖民地卫星，并使其中之一向月面坠落 阿克西斯先遣舰队抵达地球圈

11月11日 迪拉兹舰队和希玛舰队与卡多舰队及阿克西斯先遣舰队汇合 连邦军的先锋舰队与卡多少校驾驶的AMX-002 ノイエ・ジール(路维·捷路)交战 殖民地卫星改变方向朝地球坠落

11月12日 连邦军联合舰队开始追击迪拉兹舰队，GP-03与路维·捷路交战 吉翁军希玛舰队发动叛变，艾基尔·迪拉兹中将战死 殖民地卫星通过阻止界限点，卡多少校完成殖民地卫星坠落轨道调整 希玛·卡拉豪中校战死

11月13日 殖民地卫星通过贾布罗上空并坠落在北美大陆 阿纳贝尔·卡多少校战死

11月23日 军事法庭召开审判，科·乌拉奇中尉被判处一年有期徒刑

12月4日 在加米托夫·海曼准将的建议下成立提坦斯部队，清除吉翁残党

U.C.0084年

3月10 殖民地卫星坠落的真相以及GP系列高达开发计划从官方记录中被删除 科·乌拉奇中尉被释放

6月9日 夏亚·阿兹纳布化名柯特罗·巴吉纳从阿克西斯前往地球，并通过非法途径取得连邦军大尉军衔

U.C.0085年

7月31日 提坦斯对SIDE1发生抗议暴政活动的30号殖民卫星注入G3瓦斯，即30号卫星事件 布列克斯准将组成反地球连邦政府(A.E.U.G.即奥古)

U.C.0086年

阿克西斯向地球圈进发

U.C.0087年

1月 新吉翁崛起，与奥古、提坦斯三军对峙

3月2日 奥古从格林诺亚1抢夺提坦斯开发的高达MK-II试作型机动战士

4月29日 连邦政府最后一艘木星能源输送船丘比特利斯(ジュピトリス)返回地球圈

5月11日 奥古攻击地球连邦军贾布罗基地

6月29日 提坦斯袭击香港

8月10日 提坦斯发动阿波罗作战，袭击奥古在月球的基地冯·布劳恩市

8月17日 奥古的领导者布列克斯准将遭提坦斯暗杀，柯特罗成为奥古的新领导人

10月12日 阿克西斯返回地球圈



被垂青的Z高达

阿纳海姆在提坦斯之乱中最大的贡献莫过于旨在开发次世代机动战士的“Z计划”以及此计划下应用了大量革命性技术的实验性MS。作为“Z计划”最杰出的成果，MSZ-006 Z高达(读作Zeta 高达)可以说是这些划时代技术的集合体——以第二世代RX-178 高达Mk-II的“活动骨骼”(Movable Frame)为基础，发展出了能够实现结构改变的新型构架，而应用了这一技术的Z高达被称为“TMS”(Transformable Mobile Suit)；被成功应用于MSN-00100 百式的平衡翼，保证了即使是MS形态下，Z高达依然拥有惊人的机动性和推进力；米加粒子光束武器(Megabeam Weapon)的小型化也为Z高达提供了强劲的火力——不过真正对后世MS影响颇深的，还是Z高达所搭载的生物传感器。对于这种传感器的应用，阿纳海姆当时是作为应用了精神力相关技术的机体辅助系统而单独进行研究的，其主要作用除了让NT驾驶员更容易控制机体外，更重要的是在当驾驶员的精神或感情足够集中时对机体性能产生影响，甚至是短时间内提高速度或强度等。原作中，借助这种感应器，卡缪等人能够用另一种形式来感知其他人，但只有具有NT潜质的人才能完全感受这种信息(这解释了为什么其他人在感受到别人思想的时候会认为是幻听)，然而也正是因为这个原因，在最后与希洛克的决战中，过度应用这种生物传感器的卡缪无法承受精神上的重负而最终崩溃。

游戏中最多的还是对Z高达“可变”、高机动性以及火力这3方面进行着重的表现。在“《机战》系列”中(尤其是早期的《机战》作品)，作为初期玩家就能入手的机体，Z高达不仅回避率高而且火力猛，变形后大幅度增加的移动距离更是相当方便。除此之外，不用担心换乘“后续机”，玩家可以放心地改造，这些都使Z高达拥有相当牢固的主力地位。其他类型的游戏中，Z高达同样非常活跃。《机动战士Z高达 奥古VS提坦斯》中，作为连邦势力的终极机体，Z高达无论射击还是格斗都拥有相当优秀的性能与强大的攻击力；在PSP游戏《高达圣战》中，Z高达更是玩家后期主要使用的机体。不过可惜的是，除了“《G世纪》系列”为玩家再现了决战时刻“气力MAX”的卡缪发动必杀干掉希洛克的那一幕，在其他游戏中很少看到对这一经典场面的完整表现(“《机战》系列”中最多将卡缪是否会精神崩溃作为隐藏要素)，直到PS3的《高达无双》，玩家才能够第一次亲身经历这一热血过程。



□在“Z”中登场了大量人气MS。

在游戏中被冷落的ZZ高达







▲在《高达无双》中，ZZ高达算是找回了一些主角机的感觉。

阿纳海姆基于Z高达等众多实验性MS机能数据资料下开发而成的“Z计划”后续机体。在第一次新吉恩战争爆发时，为了能够应对阿克西斯所开发出的众多新型MS，独自应对哈曼·卡恩及其新吉翁军的奥古迫切需要能够超越Z高达的新机体。为此，阿纳海姆除了保留应用于Z高达的大量先进技术外又回到原点，采用了搭载有更高出力核融合炉的FXA-07GB核战机。虽然Z高达的可变构架是成功的，但其复杂的结构以及相对缩小的机体内部空间等弊端也非常明显。为了解决这些问题、增加机体的泛用性，ZZ高达放弃了传统的通过改变构架实现变形，采用了基于核心系统的分离合体式变形方式。通过核心战机分别与机体上下两个部分组合，ZZ高达可以分成“核心前部”与“核心后部”两个独立飞行部分，而组合这两个部分，就是ZZ高达的完全变形形态——G-Fortress。ZZ高达另一个给人印象颇深的地方就是强大的火力，尤其是装备在头部的“高能MEGA加农炮”，其无以伦比的威力令所有人都无法忘记。

相对于出众性能以及在第一次新吉恩战争中所起的作用，游戏世界中ZZ高达显然是被忽视了。“《机战》系列”中ZZ高达相对于其他“真实系”机体来说运动性并不出色；变形后火力差以及MS形态下移动力低限制了其实用性；而标志性的“高能MEGA加农炮”更是由于“超级系”级别的EN消费量而大部分时间被封印。虽然引入了FA ZZ高达，但无法变形以及运动型进一步下降，都注定了其二线机体的悲惨命运。相对于“《机战》系列”，ZZ高达在其它类型游戏中更是没什么作为，原本应该在《机动战士高达 Z高达VSZZ高达》中是主角机体的ZZ高达，由于超高人气机AMX-004 卡碧尼的登场而被抢光了风头。在《高达无双》中，ZZ高达的剧情模式也只有短短的两场战斗，而机体的灵活度与速度不如Z高达，必杀实用度又比不上W高达，作为主角机之一地位真的是相当尴尬。仔细想想，ZZ高达相对于游戏所做的惟一贡献就是帮助杰多打败了哈曼，从而造就了NT最大值恒定为9的驾驶员……









◀▲作为主力机体，RX-93系列在机战中的地位越来越低。

创造奇迹的ν高达

U.C.0090年，由于地球连邦多项对宇宙殖民地政策的失误，导致了殖民地卫星居民强烈的不满，小规模冲突时有发生。为了维持军事上的威慑力以达到稳定局面的目的，特成立了连邦军地球圈外围精锐部队郎德·贝尔(Round Bell)，指挥这支部队的正是见证了历史变迁的布莱德·诺亚上校，而传说中的王牌驾驶员阿姆罗·雷上尉也在其中。不同于早先，随着时代的发展以及技术的进步，连邦军对于NT相关方面的研究已经颇有成果，结合阿姆罗的设计，地球连邦军委派阿纳海姆建造真正的NT专用MS，也就是RX-93 ν高达。相对于高出力以及高运动性，ν高达最显著的特点就是应用了当时相当先进的“脑波传动骨骼”技术。应用这种技术，NT驾驶员可以通过自己的脑波辅助驾驶MS，使机体的反应更加迅速更加有效率。另外，搭载了脑波传动骨骼使ν高达能够装备可以实现“全领域攻击”(All Range Attack)的浮游炮(Fin Funnel)。然而由于第二次新吉翁战争的爆发，使得原本还处于测试阶段的ν高达只能匆忙出厂，这不仅导致了机体本身性能的不完善，更重要的是对于作为关键性技术的脑波传动骨骼相关性能与特点，技术部门并不非常了解(这正好为之后发生的各种“奇迹”埋下了伏笔)。在接下来与新吉翁军之间的战斗中，ν高达如同人们期待的那样表现出色，但正如在阿姆罗亲自前往阿纳海姆接收提前出厂的ν高达时被警告的那样，在他试图用ν高达阻止阿克西斯的一半坠落地球时，抛开阵营界线的驾驶员们纷纷赶来相助，但正是由于对“拯救地球”这一目标的意念高度集中，最终使ν高达的脑波传动骨骼超载，导致了这台机动战士的毁灭。

由于ν高达的过于强大，限制了其在游戏中的表现。“《机战》系列”中很长一段时间ν高达都作为最终机而只能在游戏后期登场，而到了PS2时代中期，由于UC高达系机体地位的下降，ν高达虽然作为初期机登场但实力远不如从前，原本绝对主力的地位也相应地被后续机RX-93-2 Hi-ν高达或作为隐藏机出现的FA-93 HWS ν高达重武器装备型所代替。在PS游戏《机动战士高达 逆袭的夏亚》中，玩家算是第一次实际操作这款只有NT才能企及的机体，而所装备的浮游炮除了能够实现对指定目标的自动攻击外，围绕机体所展开的I-力场更是在与NZ-333 α·瓦索龙的战斗中效果显著。

赛可缪及其应用

赛可缪，原文为Psycho Communicator，即脑波传动系统，是能够收集人类脑波信号并加以放大、解读为电脑语言的人机介面，用于协助驾驶员以超越正常人类反应的速度与效率处理信息、操控机器。由于脑波并不受米诺夫斯基粒子的影响，因此能够实现对远程无线武器的遥控，这也正是攻击伴随荚舱(Bit)以及浮游炮(Funnel)等无人攻击武器的原理。

最早应用脑波传动系统的机体是由吉翁军弗拉纳冈机关所开发的MAN-03 ブラウ·ブロ(驾驶员为夏利亚·布尔上尉)，由于当时的技术并不成熟，因此搭载的是有线兵器。真正将理论实现于现实的是MAN-08 艾尔美斯，它所搭载的攻击伴随荚舱(Bit)能够名副其实地进行全领域攻击，但当时的脑波传动系统存在控制死角(驾驶舱后方)。也正因如此，“从火星来的”柯特罗(夏亚)在格利普斯会战中错误地判断了卡碧尼所搭载的浮游圆锥炮(Funnel)的性能，导致自己在与哈曼的战斗中败北。

在“逆袭的夏亚”中，赛可缪技术的应用达到了顶峰，将应用了赛可缪技术的精神感应框体(Psycho Chip)缩小成金属粒子并植入MS的骨骼结构中，便是具有划时代意义的脑波传动骨骼(Psycho Frame)。这项技术虽然因为ν高达而扬名天下，但实际上是吉翁的新技术部门将其开发并率先应用于MS建造上的。为了能与阿姆罗公平决斗(也有一说是执行了地球寒冷化作战的夏亚为了赎罪，而故意想要死在阿姆罗手中)，夏亚故意留下一台半毁的MSN-03乍德·德卡，从而使连邦掌握了这项先进技术。





◀经过强化的普通人也能够驾驶带有赛可缪系统的MS。



▶在高达UC的开场中，首次出现了将缩小的精神感应框体植入MS骨骼结构中的镜头。

虚幻中的现实

10月14日 奥古派遣使节团与阿克西斯交涉，失败
10月15日 阿克西斯与提坦斯结成同盟
11月16日 奥古占领达喀尔的连邦议会，柯特罗发表了著名的达喀尔演说
12月7日 提坦斯使用格利普斯Ⅱ的殖民地卫星激光炮攻击SIDE2的第18区
12月14日 提坦斯对SIDE2的第21号殖民地卫星施以毒气瓦斯作战，区内居民全部死亡

U.C.0088年

1月10日 奥古攻击提坦斯所属的乞力马扎罗基地，连邦军试验型MS(RX-166 GUNDAM MKIII EGLEY)被毁
1月18日 阿克西斯攻克色当之门(旧阿·巴瓦·库要塞)
1月25日 提坦斯和阿克西斯决裂，加米托夫被暗杀，希洛克接管提坦斯
2月2日 奥古展开“挪威西岸大漩涡”作战，以舰队战夺取格利普斯Ⅱ成功改变了阿克西斯的轨道
2月22日 奥古、提坦斯和阿克西斯展开舰队战，提坦斯军遭殖民地卫星激光炮攻击，全军覆没，阿克西斯的新吉翁军元气大伤，奥古兵力损失过半，柯特罗·巴吉纳失踪，希洛克战死——格利普斯战争结束
6月6日 新吉翁先遣部队降落地球
8月29日 新吉翁占领达喀尔，将旧公国军以及提坦斯残党收归旗下
8月31日 哈曼和美妮瓦进入达喀尔，奥古和卡拉巴联合军袭击迎宾馆，阿克西斯军被迫撤出达喀尔
10月31日 新吉翁坠落殖民地卫星攻击都柏林
11月7日 新亚加玛正式执行讨伐新吉翁的任务，向SIDE3发进
11月14日 连邦政府将SIDE3让给新吉翁，新吉翁军撤离地球
12月25日 新吉翁内部发生格雷米军谋反

U.C.0089年

1月10日 哈曼军与格雷米军展开舰队战
1月14日 新亚加玛参战，集中攻击格雷米军，格雷米军撤退 新人类部队参战
1月17日 以奥古为核心的连邦军向阿克西斯军发动了最后的进攻，同时，格雷米少尉率舰队向SIDE3发动总攻，连邦军取得胜利，格雷米·托托少尉阵亡 阿克西斯军总帅哈曼·卡恩大将战死 吉翁公国惟一继承人美妮瓦·拉欧·扎比失踪——第一次新吉翁战争(即哈曼之乱)结束
8月25日 连邦军加强对殖民地卫星的经济制裁

U.C.0090年

2月3日 连邦为收容难民建立宇宙居住区甘泉(Sweet Water) 在哈曼死后掌握新吉翁指挥权的夏亚·阿兹纳布秘密潜入甘泉
3月21日 连邦军为维持军事上的威慑力，建立外围独立精锐部队郎德·贝尔(Round Bell)，由布莱德·诺亚上校提任司令官，阿姆罗·雷上尉也在其中

U.C.0091年

8月 连邦军将本部移到西藏的拉萨
12月13日 夏亚成为新吉翁的统帅，重整新吉翁军
12月22日 由夏亚·阿兹纳布率领的新吉翁军队宣布占领甘泉
12月25日 连邦军加强朗德·贝尔舰队

U.C.0093年

2月27日 新吉翁的统帅夏亚通过电视发布了宣战布告，第二次新吉翁战争(即阿克西斯战争或夏亚之乱)爆发
3月3日 新吉翁舰队从“甘泉”出发，前往“月神Ⅴ”(Fifth Luna)
3月4日 新吉翁军与“隆德·贝尔”队在月神Ⅴ宙域展开遭遇战并获胜，随后月神5号坠落到连邦军本部所在地拉萨 由阿姆罗大尉主设计的最新MS RX-93 ν高达出厂
3月6日 幻想和平解决夏亚之乱的连邦上层人物在SIDE1的隆德尼昂殖民卫星和夏亚秘密谈判
3月11日 新吉翁军总帅夏亚在甘泉发表了将阿克西斯降落到地球的作战演说
3月12日 利用假降，新吉翁军夺回阿克西斯并开始将阿克西斯推向地球，但坠落行动失败——第二次新吉翁战争结束

限于篇幅的原因，本次只能介绍最具代表性的高达系机体，如果大家对这种题材感兴趣，那么以后有机会16再奉上更多的内容。

游戏立方 GAME³

Vol. 123

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

编辑部的PS3早已成为了《铁拳5 DR》专用机，除此之外根本就没有什么动力去碰它。近日SONY放出话来，9月左右将会有众多大作登陆PS3，面对这一消息估计很多人心里都只会说一个"哦"字。不过最近确实有一批素质很高的PS3游戏纷纷以崭新的面孔亮相，虽然不能说是惊世骇俗吧，但整体水平确实较PS3那批首发作品有了不少提高，最关键的问题在于它们给人的可信度很高，不会让人觉得这又是CG或者预渲染后的效果。比如最近公开的PS3版《瑞奇与叮当》、顽皮狗大作《未知领域》以及《天剑》等一批全新的游戏图片都反应出PS3游戏多元化的一面。写这段前言的时候正是黑色星期5，等待下午Capcom的北美新作发表会。

多边共享区 ENTER THE GAME

他们也是声优！《鬼泣》历代配音演员见面会

胜负师 提供

游戏角色的声音是角色形象中一个重要的组成部分，个性化的台词以及声优们卖力的演出，都能为角色的人气加分，而日本的配音演员，也就是我们常说的"声优"，也会因为热门主角而受到玩家的追捧，成为不亚于影星歌星的偶像。"恋声"也成为ACG领域一个特殊的文化现象，但这种现在主要发生在亚洲，大洋彼岸可完全不是这个情况。比如"《鬼泣》系列"中的但丁便是一个很好的例子，他的声音为很多玩家所熟悉，他的台词也会有玩家时不时地模仿。与很多日式游戏美日版采用不同语种配音的方式不同，《鬼泣》中的声优都是清一色的美国人，其实想想也对，但丁那些耍酷的台词要是用日式英语来说定会让玩家喷饭。那么，你知道《鬼泣》中的配音演员是谁，都长什么样吗？接下来我们就会揭开谜底。我只能说，同样是声优，为什么以日本声优的长相大部分只能演广播剧，而美国声优演电视剧都没问题呢？差距也忒大了些吧！

















①三代弗吉尔的声优Dan Southworth，像是个表情温柔的多情男子。②一代但丁的声优Drew Coombs，他还担任过红侠乔伊的配音。③三代但丁的声优Reuben Langdon，是个酷到不行的家伙。④一代弗吉尔的声优David Keeley，很有点老大哥的味道。⑤四代新主角尼禄的声优Johnny Young Bosch，有种坏小子的气质。⑥一代女主角翠西的声优Sarah Lafleur，算是邻家大姐型吧。⑦三代女主角Lady的声优Stephanie Cheeva，有着美式审美的厚嘴唇。⑧二代但丁的声优Matthew Kaminsky，中年人配中年但丁，呵呵。

"超级马里奥DX Sofbi系列"完成品第二弹公布！

- ●发售商：Banpresto
- ●发售日：2007年3月4日
- ●售价：2400日元（税前）
- ●全高约22cm





提到任天堂，大家一定都会想到马里奥兄弟吧！自从1985年发售了第一款《超级马里奥兄弟》后，马里奥就成为了任天堂公司的代名词。随着时间的推移，喜欢马里奥兄弟的玩家越来越多，而每次任天堂有新机型发售，《超级马里奥兄弟》也必然登场，体现出了作为领军人物的超凡魅力。本次由Banpresto公司出品的《超级马里奥DX》系列完成品第二弹包括了马里奥大叔和栗子波特这两位角色。虽说此前也发售过多款《超级马里奥兄弟》系列的完成品，不过这次足有22cm高的"Sofbi系列完成品第二弹"可以说是史无前例的"扎眼"，无论是装饰房间还是馈赠亲友都可以给自己挣足面子，而且售价也并不很高，两款合共仅有2400日元（约合人民币168元）。如果经济允许的话，也不妨多买几个，把自己的房间包装成一个马里奥主题世界吧！

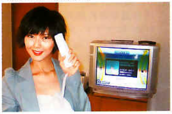
（由《模魂志》杂志社提供）

孙燕姿乐"Wii"不疲

D·S 提供

近期孙燕姿在台湾某酒店下榻23天，期间由于保障安全原因无法外出，无聊到快要发疯的她在酒店的惟一消遣便是狂玩EMI董事总经理陈泽杉送给她的小礼物——Wii。

经过上次的"埃及惊艳"事件后，这次来台的孙燕姿出于安全考虑不得不全程住在酒店，此外唱片公司还为她专门配备了两位贴身保镖，让她颇为不自在，23天下来，小天后无法烹饪菜肴、跑步运动、打麻将，甚至连爱犬诺曼都见不到，简直郁闷至极，幸好Wii的出现稍稍化解了她的愁绪。她在"Mii频道"中以自己的形象及英文名设计了一个"Yanzi"人偶，并疯狂热衷《第一次的Wii》中的乒乓球游戏，工作前常常要跟同事先大战上几回，就连转赴北京继续开展宣传活动时，也不忘特别叮嘱公司好好保管Wii，回来后还要继续与同事们"PK"。这个……已经可以说是电玩中毒症的典型预兆了。





用意识操控游戏!



几十年来，脑部扫描技术一直是各种科幻小说乐此不疲的题材，现在这种技术很可能也将会应用到游戏中。Emotiv Systems最近公布了一款"神经系统界面设备"，该设备已经秘密开发三年，据称将会改变人类与电脑的互动方式。Emotiv Systems公司的创立者是两位在科学界鼎鼎大名的人物：Allan Snyder是光纤理论的开发者，而Neil Weste则是芯片设计的先锋。该公司的首席产品执行官是Randy Breene，之前他曾经为EA开发了《Road Rash》系列游戏，后来曾担任LucasArts公司的开发部副总裁。有这样一位管理者指挥产品方向，Emotiv Systems的神经系统界面设备当然与游戏有关，其实早在3月份的游戏开发者大会上，Emotiv就内部演示了他们的这项新技术。

Emotiv Systems公布的这款设备有点像个头盔，内部布满电极，Emotiv演示了该设备的三种主要功能。首先是面部识别，该设备能够实时侦测各种面部表情，甚至头盔佩带者的眼睛所看的方向都能侦测到，眨眼的小动作自然也不会逃过"法眼"。Emotiv发言人表示这种功能的应用将会是很广的，例如即时通讯软件可以通过该功能让用户看到彼此的表情，而在游戏中更是可以表达出玩家的喜怒哀乐。

第二个方面是该设备可以判断兴奋或冷静的状态。在动作游戏中，通过该设备，当玩家处于兴奋状态时可以直接触发主角进入狂暴状态，而在恐怖游戏中，该系统可以判断玩家的惊恐程度，从而在最合适的时候触发特定事件，通过该系统能够让玩家在情感上进一步融入到游戏中。

最后一个方面是最引人注意的：用户可以将自己的思想化为3D虚拟环境中的行动。推、拉、滑、转、提等动作都可以被Emotiv的这项技术侦测到。Emotiv的工作人员演示了直接用思维将石柱从地底搬到地面并且将其推动、旋转、提升，以建造英国著名的史前巨石柱遗址。Emotiv的这款设备已经可以搭配某些新游戏进行操作，例如工作人员演示了用该设备在《哈利·波特》新游戏中施展魔法。不过Emotiv的工作人员同时表示，目前该技术还处于初期阶段，预计2008年该产品才会投入商用。至于价格，Emotiv表示"肯定比PS3便宜"



众多怨念物袭来



从1997年"《工作室》系列"的第一款游戏推出到现在已经经过了10个年头，虽然10年对于任何一个玩家来说或许只意味着一个游戏时代的开始或结束，但对于一款游戏作品来说这绝对是一个相当难能可贵并值得纪念的数字。因此为了答谢在这段时间内不断支持"《工作室》系列"的玩家，Gust公司于今年3月23日在专属网站上实施名为"工作室10周年礼物冠军赛"的礼品大派送活动，活动时间持续1个月，只要你拥有特定的"市民ID"就有机会赢得数量限定的珍藏版精美道具。虽然这对于国内玩家来说有点遥不可及，但是能够亲自通过这些物品来见证"《工作室》系列"10年的发展史也是相当有意义的。



怨念物1号 签名纸Part 1

收录的5张签名纸上有"《工作室》系列"初代及"《伊莉丝》"系列前2作中主力声优的亲笔签名，尤其是系列初代的最具收藏价值，不过由于中奖的5名玩家中只能随机获得其中的一张，所以必定有四人扼腕叹息(–_–b)。

怨念物2号 失落的特典Part 1



此为系列初代限定版所赠送的画册，试想一下10年后还能找到此物品的感觉，这可是Gust公司全体员工总动员所获得的战利品，只有10名玩家才能将他们永久收藏。

怨念物3号 失落的特典Part 2



系列第二作限定版所赠送的人物设定集，由于当时是随网络订购的游戏赠送，所以是即便第一时间在游戏店购买也无法得到的东西。

怨念物4号 签名纸Part 2



豪华的声优阵容无疑是《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》另一大卖点所在，这10张聚集了游戏中所有声优签名的纸张对任何FANS都能够"一击必杀"。

怨念物5号 餐具组合



外层雕刻有金色花纹的搪瓷碗和印有趣味四格的茶杯是本次活动最具诱惑力的奖品，想必很多玩家都对它们虎视眈眈，不过要得到它并不是件简单的事情。

走进上大CIA，从游戏迷到数字艺术专家





成功源于学习。一个最好的艺术家一定是一个疯子。当一个人能够疯狂的迷恋游戏的时候，说明他已经完全被这种形式的艺术所吸引。只要有好的环境，好的课程，好的管理和毕业指导，一个游戏疯子绝对有机会成为最好的数字艺术人才。

上海大学和CIA数码科技有成熟的一年制《三维游戏动画制作》专业课程，向报读这个专业的学生提供最贴近就业市场的职业培训。首先，在国家重点大学接受封闭式的教学，学习气氛能够感染我们的学员，产生一种向上的朝气。同时，在一年的教学时间里，提供接近普通大学三年的教学内容，总课时数达1080学时。其中即包括结构素描、色彩构成、人体解剖、角色设计、传统动画等这些基础设计课程。这些基本的美术课程会带领我们的学员树立正确的学习观念和正确的艺术基础方向，为将来的工作打下良好的基础。同时，在软件工具课程上，将提供给学生两个最大的三维制作软件3dMax(游戏动画、房产动画工具制作软件)和Maya(影视动画、游戏CG动画制工具作软件)的标准课程。同时还有PhotoShop(平面设计、绘图工具、贴图制作工具)课程；Painter(角色设计、插画制作工具)课程；After Effect(标准影视特效制作工具软件)和Premiere(标准影视后期合成工具软件)课程。迄今为止，上大CIA四年来已培养了10多期毕业生。1000多名上大CIA的校友在上海游戏影视圈良好的口碑和人际关系为新的毕业生提供了更好的就业道路。

今年5月31日将开办CIA第18期培训班，凡是高中以上学历均可报名就读。

有关详细情况可访问www.cia-china.com或致电021-65316626 29032103



硬件 HARDWARE

①我有一台港版的PS2，现在想购买一张网卡和硬盘来玩游戏，应该购买什么版本的网卡呢？大概多少钱？②40GB的硬盘可以装几款游戏，什么牌子的硬盘兼容性最好呢？[重庆 刘小波]

①港版的PS2可以兼容日版和美版两种型号的网卡，你可以放心购买，但目前由于PS2的专用网卡已经停产，所以在市面上流通的版本价格都相对比较昂贵，大约在300块左右。②硬盘能够容纳的游戏主要还是跟你选择的游戏有关，普通的D5光盘PS2游戏最大容量不会超过4.7G，D9光盘则不超过8.5G。硬盘的兼容性问题从读者的反馈来看，迈拓支持的情况最好，推荐购买。

①终于存够钱买PSP了，可是上网搜索却得知《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》已经宣布在NDS上发售，所以非常担心PSP的未来，我个人非常喜欢PSP给人的时尚感，希望咨询下PSP现在是否还值得买？②现在PSP的版本好乱，不知道该买哪一版呢？自己可以刷机吗？难道买了以后就一直是一个固定的版本？③快速和普通的PSP记忆棒有什么区别，4G的大概多少钱呢？[飞子]

①其实PSP和NDS都有各自的优势所在，选择它们的其中之一主要还是取决于你的偏好，如果你希望在游戏之余也能享受到高质量的电影或音乐，那么PSP无疑是最好的选择，而NDS则在游戏的多样性上占有优势，其上层出不穷的结合触摸屏操作的游戏无疑是闲暇时的最佳伴侣，另外配合专用的软件，它也可以实现播放MP3、看电子书等实用功能，你不妨作为选择时的参考。②目前PSP的最高版本为3.11，但由于目前还没有相应的“降级程序”放出，如果你想使用此版本的主机直接运行游戏ISO暂时只有借助引导程序。市面上流通较多的则是3.10及其之前版本的主机，通常来说，每个版本在使用上没有太大的差别，因为它们都可以通过“自制系统软件”进行升级，并在相关设置中解决“欧美版和亚洲版按键相反的问题”。同理PSP的版本自然也不是固定的，你可以随时使用“自制系统软件”或官方提供的“升级程序”获得最新版本支持的各种新功能。③快速和普通记忆棒最主要的差别是在读写速度上，通俗一点的理解就是快速记忆棒可以缩短进入游戏或游戏中“LOADING”的等待时间，尤其是运行一些可以联机对战的游戏时，效果更加明显。根据目前最新的情报，SONY的行货4G记忆棒售价大约在1000元左右，相信对于很多玩家来说都过于昂贵，建议你不妨选购容量较小的2G记忆棒，在装下一个游戏ISO的同时也可以容纳一定数量的影音文件，不但可以满足你平时的需求，价格也会便宜很多。

①小弟最近入手了一台NDSL，根据之前的了解NDSL在充电3小时，亮度3级的情况下可以使用11小时，可我的在2级亮度下最多不过6个半小时，请问是什么原因呢？②NDSL可以在充电时可以边充边玩吗？充电是不是必须在红灯亮起时才能充？能否在还有电的情况下充电？这样做对主机有损害吗？[大同 郝喜亮]

①并非将NDSL充电3小时就能达到11小时的游戏时间，除了亮度以外，游戏时音量的大小和是否频繁地进行触摸屏操作也在一定程度上决定着总的游戏时间。根据任天堂官方给出的电量使用时间，3等亮度下的游戏时间约为7～11小时，其中的11小时指的只是在打开主机电源不进行任何操作的情况下才能实现，况且理论的数值和现实生活中难免存在差距，所以建议你保持目前的设置再尝试充电几次，看看每次充电之后的游戏时间是否有明显的差别，如果没有，那么就应该属于正常情况，无须担心。②NDSL是可以边充电边玩游戏的，但这样明显就会延长充电的时间。充电是否必须在红灯时才可以进行以及是否对主机造成损害目前也还没有定论，因为红灯亮起只是表示NDSL的电量已经低于了一定的水平，一般玩家都是在红灯亮起15～30分钟之后再进行充电的操作，惟一需要提醒你的是每次充电时间不宜超过12小时。

如何将《山脊赛车7》装入硬盘？我进入游戏中的OPTION选项，选择INSTALL后只出现“NO RidgeRacer7 GAME DATA FOUND ON THE HDD”的提示，同时安装失败，如何才能解决？这是否跟我没有上网注册ID有关？或者跟我没有将PS3系统进行升级有关？我的机器是日版60G硬盘的PS3，游戏是日版的《山脊赛车7》。[2398936]

上网注册ID的用户可以通过联网功能了解SONY官方的各种更新信息或下载一些游戏的体验版及预告片，由于这并非是强制性要求，所以应该和你无法安装游戏没有必然联系，再加上你能够进入游戏，所以应该也不存在必须升级系统的情况，出现这样的提示应该是安装游戏时系统必须要求你在游戏中使用某个用户帐号创造过一个“存档文件”，即在游戏中保存过当前的进度，你不妨在游戏中完成几次比赛并保存记录后再进行尝试。

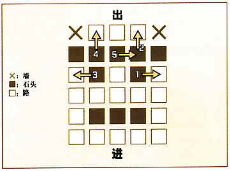
游戏 GAMES

《生化危机4》(PS2版)中，我将艾达模式通关后并没有出现那套传说中的第二套隐藏服装(黑手党装)，但却可以购买芝加哥打字机(Chicago Typewriter)，反复开始新游戏还是没有。请问是否还要其它触发条件呢？[光头47]

要让第二套隐藏服装出现的条件是将普通模式（里昂篇）通关一次，而将艾达模式通关后的新增要素和你所描述的情况一致。

①GBA版《召唤之夜铸剑物语 原石》中隐藏迷宫第4关的BOSS(3个魔鬼战士)应该怎么打？我使用魔法攻击每次只能造成一点伤害，用物理攻击则根本砍不过他们。②游戏中击破特定NPC的武器可以拿到合成的矿石，可是他们的武器耐久度都很高啊，往往都是我的先坏，有什么好方法才能达成条件呢？③我在《口袋妖怪 绿宝石》最后第二章中使用“潜水”技能来到一处有潜水艇的地方，最后会来到一个小岛，之后就碰到了一个“推石头”的谜题，请问怎么才能通过呢？[上海 关雨君]

①这三个敌人建议使用光属性的必杀技（シャインバースト）来解决，因为其他的攻击方式几乎不能对他们造成太大的伤害，针对属性弱点进攻才是胜利的诀窍，而强化它们需要的道具则多是“逆光ライト”，你可以从村庄中的钓鱼大叔处换取。②要解决这个问题就需要在武器上附加“コストダウン”的属性，先使用1个“铁壁の证”和1个“リペアハーツ”组合出“弱コストダウン”，之后再用2个“铁壁の证”和1个“リペアハーツ”、3个“リペアハーツ”分别强化两次即可得到“强コストダウン”，最后配合上“必杀の腕轮”就可以使武器必杀时只需要消耗35%的DUR值，现在要战胜这些NPC就要看你自己的实力了。③以下就为你给出“推石头”的具体方法，请按照物体上的箭头和数字完成整个过程：



最近在玩GBA的《召唤之夜铸剑物语 原石》，可打完最终BOSS后却没有拿到40级的石头？听说游戏中还存在四个隐藏迷宫，它们具体在什么地方呢？如何才能进入？[安徽 张弛]

要想拿到40级的石头必须破坏最终BOSS的两把武器才行。通关之后，读取存档返回与

最终BOSS发生战斗的地方，一直向右会发现新的传送点，利用它就可以进入本作的隐藏迷宫了。隐藏迷宫共分为“水の遗迹”、“火の遗迹”、“スポート洞穴”、“ミシュース废墟”、“ゴヴァンの遗迹”五个部分，玩家最初只能进入“水の遗迹”，每通过一个地点则会出现通往下一地点的传送点，在最后的遗迹玩家会与游戏主线中的所有BOSS进行华丽的十连战，一定要做好充足的准备再进入。

①《最终幻想XII》中“ヘネ魔石矿”为什么有几个铁门打不开？我只打开了最初进入的铁门？但还有半个地图走不过去？如何才能打开这些铁门？②每次在传送水晶传送时需要的道具在哪里才能买呢？[dreamdragon0319]

①打开这些铁门与获得隐藏召唤兽“戒律王ゾディアーク”有关，首先将情节发展到在“神都ブルオミシェイス”击败ジャッジ·ベルガ，之后在揭示版就可以接到消灭マインドフレア的B级任务，领取任务后前往“ガリフ地のジャハラ”与中央区域的战士グロム对话开始任务，最后保持全员MP不低于90%的情况下前往“ヘネ魔石矿”左下角“第1期采掘现场”的最底部就会遇见目标怪物，消灭掉它并在已经获得10个召唤兽的情况下，再次返回“ガリフ地のジャハラ”与中间区域右上角的风水士ユグギル对话就会得到新的情报，之后返回“ヘネ魔石矿”记录点上方的“分别作业场”就可以从右侧的铁门继续深入了。②在传送水晶处需要消耗的“テレポストーン”可以在乘坐飞空艇的时候从上面的商店直接购买。



▲游戏后期在“港町バーフォンハイム”入口的陆行鸟商人处购买也是非常方便的。

请问《勇者斗恶龙VIII 碧海、天空、大地和被诅咒的公主》中有没有什么赚钱的秘诀？因为装备太贵，我往往都要花很长的时间打怪才能赚到足够买一两件的钱？赌场里有没有更容易中出“777”大奖的方法呢？[东港 张原铭]

根据历代的惯例，游戏中的赌场自然是最佳的赚钱场所了，当剧情发展到魔王城复活后，使用男主人公的“ルーラ”魔法（ゆうき系技能点数达到8后学会）返回“ベルガラック町”，准备5000以上的代币并在附近的教会记录后就可以开始我们的发财之路了。选择赌场中需要100代币的红色老虎机，一次性押上500的代币直到中出“777”的大奖，运气好的话，使用S/L大法在10分钟左右就可以轻松拥有大量的代币，最后前往“兑换点”交换1000点的戒指转卖给商店，大量的金钱就进帐了，总的说来，赌场中赚钱的效率还是跟运气有很大关系，不过比打怪赚钱明显快很多，考验的只是你的耐心而已。

《最终幻想XII》的ミルアム遗迹中我来到“裁きの大剑”前，但装备了晓之断片也不能打开，是不是还有什么没做呢？[wkswxx2222]



只要仔细查看地图你会发现该遗迹中间地带有三个由红圈进行标记的地点，分别前往这三个地点调查其中的石像，选择第二项就可以改变他们所朝向的位置，当将三个石像改变成上图中的情况后（箭头所指示的方向为地图中心），阻挡去路的“裁きの大剑”就会被巨像拿起来，这样你就可以顺利通过了。

最近将《火影忍者 木叶之魂》二周目完成了，但任务模式里仍有2个任务没有解决，它们分别是32号“敌を知えれ！傀儡回收指令！”和37号“静かなる情报战！暗号札を探せ”，请问有什么过关的诀窍吗？[张壹]

32号任务要找到所有的傀儡需要多使用右摇杆观察自己周围的场景，尤其是自己头顶，比较考验玩家的观察能力，细心一点就可以发现，另外某些地方必须贴墙移动才能到达；37号任务由于整个场景比较大，再加上所有“暗号札”出现的地点都为随机，所以十分考验你的耐心，此任务中某些地点必须装备上“空中ダッシュ”的技能才能通过，加油吧。

《BULLY》这个游戏中怎么保存啊？我逛完了地图也找不到保存点！[杉]

作为一款风格很类似与“《GTA》系列”的作品，本作的自由度相当高，而游戏的保存方法其实也非常的简单，只要返回宿舍自己的房间即可，另外游戏中更换自己的服装也只有在这里才能进行。

《召唤之夜4》第12话的剧情战斗“克拉伍雷率领的兽之军团”开始时会提示“Fight With Brave”，但我在未使用道具和料理，没有人员死亡，等级符合要求的情况下（主角20，同伴19），无论是否全灭敌人都拿不到“Brave Clear”，请问是怎么回事呢？[copyx100]

要达成“Brave Clear”的条件，除了不使用道具和料理外，我方召唤出的“召唤兽战斗单位”也不能死亡，而最容易被大家忽略的是，因为主人公自带有“复活”的特技，所以在战场中被敌人击败并不会立即阵亡，而是借由这个特技以满血的状态回归战场，但是只要发动这个技能就会使“Brave Clear”无效。根据你所描述的情况，触发“复活”技能的可能性很高，而且此战也是关系到克拉伍雷是否成为“支援角色”的战斗，请尽量使用主人公或阿罗艾利对他进行最后一击。晴天在这里也给你推荐一种战术，希望能够帮到你：本关最大的难点就是我方一开始会与“兽皇”及其部下交锋，再加上“兽皇”那恐怖的物理攻击力，如果没有较好的装备，同伴很容易就会陷入危险境地，此时应该使用兽系召唤兽“スライムポット”的凭依魔法“マトワリン”将“兽皇”的移动力强制降为1，这样它的威胁就会大大降低，在接下来的一回合内集中攻击即可。最后的克拉伍雷比较有威胁的攻击仍然是“天破枪”，派防御高的同伴消耗掉他的特技之后，无视周围的弓手全力攻击他就会获得最后的胜利。

有一个关于《生化危机：维罗尼卡》的问题想请教。在监控室内不准带金属制品的房间中有一架好象是“3D复刻机”的东西，我将刻有鹰图案的徽章放入其中，之后再到外面找到一个灭火器，将初始地点卡车下的火灭掉并得到了金属箱子，接下来该做什么才能让剧情发展下去呢？[张靖]

得到金属箱子后，在道具栏中选择它，之后按键拉近它和自己的距离仔细观察，配合十字键旋转一下就会得到一块“金属片”，带着它返回刚刚放置“鹰图案”的机器前使用就可以顺利地复制出“鹰の纹章”，最后带着仿制的徽章返回遇到史蒂夫的地方就可以打开刑务所的正门了。

最近购入了一张《新鬼武者 幻梦之晓》，在第四话中遇到了一个难题，在挑战鬼武使后，进入右边的门后会提示需要“爆药”才能打开，它究竟在什么地方呢？是否和左边只有十兵卫士去的地方有关，如果是的话，到底怎样才能打开那扇木门呢？[常州 邹佳俊]

先顺着梯子来到2层，在道路的尽头的蓝点处使用十兵卫调查就可以钻过去，再来到3层就会看见红色把手的机关，调查它后就可以放下梯子让苍鬼也爬上来。之后操纵任意角色爬上4层，接着切换操纵的角色并让上方的同伴待机，下方的角色再调查一次刚才的机关就可以为上方同伴打开道路。之后在道路的尽头再次重复放下梯子和调查机关的动作，最后就会得到关键物品“作业油”，返回4层的拐角处，在机关处使用它（由于视角问题玩家可能会看不到红色的机关把手），再次拉下机关得到“黑色的羽毛”，接着就可以直接前往屋顶发生剧情了。



文 纱迦 美编 NINA

绘梦人 长野刚

NAGANO TSUYOSI

就算你从来不玩SLG，你也一定猜得到这些图都出自光荣的“《三国志》系列”，眼尖的读者恐怕还记得哪张图究竟是哪代的。不过对于创作这些图的画师——长野刚，恐怕就没多少人知道了。长野刚与“《三国志》系列”的结缘，始于1995年的《三国志Ⅴ》，此后更为7代～11代和《三国志Battlefield》作画。随着整个系列的经久不衰，长野刚的魅力也为更多玩家所知晓。（纱迦尤其推荐每代封面上的女性。^_^）

《三国志11》



图中人物：关羽、吕布、曹操、孙权、刘备、貂蝉

《三国志Ⅷ》



图中人物：张飞、关羽、诸葛亮、赵云、黄忠、马超、许褚、貂蝉



合肥之战中，孙权冒进中伏，且战且退至小师桥，发现桥南已折丈余，并无一片板。幸得牙将谷利提醒，挟马一跳飞过桥去。后人赞为“逍遥津上玉龙飞”。图为小师桥头惊得手足无措的孙权。

历史人物的绘画巨匠

长野刚，1961年生，日本东京都人氏。1984年毕业于日本大学艺术学部美术学科油彩科，毕业后进了一家设计事务所工作。1988年开始成为自由插画家，主要为书籍画封面、为游戏画包装用图。代表作品为历史模拟游戏“《三国志》系列”、“《信长的野望》系列”包装用图，《周刊ビジュアル三国志》杂志封面用图。

长野刚与光荣的初次合作是为1995年6月出版的小说《超·三国志》画封面，之后被光荣启用成为游戏画师。长野刚的绝大部分作品都是用油彩在画布上完成的。在越来越多的画师采用电脑作画的今天，像长野刚这样的人算是少数派，不过这也正好体现了他的独特魅力。当然他也并不排斥电脑，他同样有很多作品是用电脑完成的，不过用他的话来说就是“今后三年、恐怕十年后”都会坚持自己的风格。

《三国志Battlefield》

图中人物：曹操、孙权、刘备、孙尚香



《三国志Ⅸ》

图中人物：曹操、刘备、孙权、貂蝉、吕布等




《森林大帝》


《信长的野望 革新》

看到这里可能有人会大叫了："有没有搞错，怎么《星球大战》也来了？"没错哦！因为这的确也是长野刚的作品。作为一名出色的自由插画家，长野刚自然不可能只为光荣一家服务。除了为小说画封面和插图的老本行，他还为很多电影和动漫画过宣传画哦，比如这里列举的《星球大战》、《森林大帝》。此外还有《墨攻》、《战国自卫队》、《横山光辉 史记》、《赤影》等。长野刚目前46岁，正处于创作高峰，希望看到他更多的优秀作品！


《星球大战》


《星球大战》


《YAWARA！》

长野刚游戏作品列表

《三国志Ⅴ》	1995年12月
《三国志Ⅶ》	2000年2月
《三国志Ⅷ》	2001年6月
《三国志Ⅸ》	2003年3月
《三国志Ⅹ》	2004年7月
《三国志11》	2006年3月
《三国志 Battlefield》	2002年8月
《信长的野望 将星录》	1997年3月
《信长的野望 烈风传》	1999年1月
《信长的野望 岚世纪》	2001年2月
《信长的野望 苍天录》	2002年6月
《信长的野望 天下创世》	2003年9月
《信长的野望 革新》	2005年6月
《太阁立志传Ⅲ》	1999年3月
《太阁立志传Ⅳ》	2001年6月
《太阁立志传Ⅴ》	2004年3月
《毛利元就 三矢之誓》	1998年2月

邪魔院

◆◆ 体会异国文化的魅力 ◆◆

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

“清明时节雨纷纷，路上行人欲断魂。借问酒家何处有，牧童遥指杏花村。”当母亲打来电话的时候才发现清明已经过了，电话那头的母亲告诉我已将去世的外婆也与外公合葬，心中稍有安慰。想想自己真是个不孝子，二十多年了从没有回过老家一趟，，每次听父母讲起老家都有种神秘的感觉，虽然是乡下但那里的山、水、人都有种城市人没有的纯朴，蔬菜自己种，家畜自己养，忽然想到如果自己老了回老家定居也未尝不是一件好事。



闲聊日语

日语中的死语

作者：张宏

上个世纪80年代初期，北京人创造了一些流行语，例如＂盖了帽了＂，我还记得，当时许多外地人都不明白这个词的意思，以为是把帽子戴在头上，其实它的意思是“非常好”，例如“你这辆新自行车盖了帽了”，因此它大致相当于日语的“すばらしい”。20多年过去了，现在的北京人已经不再说这个词了，它基本上已经成为一个死语（obsolete word），也就是被废弃的单词。笔者为什么要聊这个话题呢？这是因为有一个网友给我发邮件，问我“ナウい”是什么意思，而“ナウい”恰好就是日语中的一个死语。

与“盖了帽了”类似，“ナウい”也是80年代初期流行的，“ナウ”是英文单词now的译音，意思是“现在”，在它后面加上“い”，构成形容词，意思变成“时尚的”，通常用来描述那些相貌英俊、衣着华丽、举止潇洒的年轻人，例如“ナウい格好”。另外，与“ナウい”同时流行的，还有一个“翔んでる”，意思与“ナウい”基本相同，也是用来描述那些酷哥、靓姐的，例如“翔んでるカップル”。这两个80年代初期的流行语现在已经很少使用了，所以我说它们是两个死语。

除了这两个词之外，笔者还想出其他几个词，现在也已经很少使用了，暂且也可以算作死语。

①オフェスラブ：办公室内的男女偷情，现常用＂不伦＂代替。
②おべべ：小孩的衣服。
③黒眼鏡：太阳镜，现常用“サングラス”代替。
④国鉄：日本国有铁道。
⑤三高：高身长，高学历，高收入（以前女性选择男性的标准）
⑥トルコ風呂：土耳其浴池（属于风俗行业）
⑦マイコン：个人计算机，现常用＂パソコン＂代替。
⑧ヤング：年轻的，现常用“若い”代替。

由此我们可以看出，语言的发展是很快了，20年前的词汇与20年后的词汇已经有了很大的变化。写到这里，心头突然掠过一丝伤感，当年那些喜欢说“盖了帽了”的北京人和喜欢说“ナウい”的东京人，现在大概都在40岁左右了，20年的光阴似水流年，弹指一挥间，让人不胜感慨。抱歉，小资情绪出来了，只好休笔，下次再聊。

豆知识 Oricon

对于熟悉日本音乐的人来说，单词Oricon一定是大家耳熟能详的了，日本乐坛每天公布的“Oricon销量榜”（我国称为“公信榜”）是日本流行乐坛的指向标，收集了大部分日本音乐零售商的销售信息整合成排行榜的形式公开，左右着日本歌手的沉浮，所以大家都以能进入这个榜单的前十位为目标不停努力着。但作为发布排行榜的Oricon公司来说，这只是其公司业务的一个部分，目前该公司的业务除了每周固定更新“Oricon排行榜”外，还涉及了杂志出版和音乐下载（因运营关系，公司于2006年宣布推出电脑音乐下载市场）等业务。

“Oricon”与其他排行榜不同的是，其划分的详细程度，大家除了可以按天／月／日的时间方式查看专辑销量外，还可以按照音乐的属性以流行／演歌／西洋乐等方式查看专辑排行，另外也会针对日下流行的电视剧、游戏、广告好感度进行调查和排行。

另外，虽然Oricon公司是1999年才正式成立的，但排行榜的形式可以追述到1968年1月，在1月4日这一天，黑泽明与Los Primos的《LOVE YOU 东京》成为了日本音乐界首支获得销量榜冠军的单曲。（首张冠军大碟是森进一的《花与泪／森进一的所有》。）

东瀛采风





从生前的世界到死后的世界

日语中对葬礼的解释是将死者的遗体或骨灰埋在坟墓或土里的仪式，一般葬礼的进行按照临终之后、入棺和守灵，之后进行告别式、出棺、火葬，然后在最迟一年内将骨灰纳入墓中。葬礼是个神圣的仪式，是为了将故人从生前的世界送到死后世界的仪式。根据死者的信仰不同，葬礼的形式也不尽相同，佛教、神道、基督教对葬礼的要求也是完全不同的，比如参加葬礼的人佛教是要烧香，神道仪式是奉奠玉串，基督教是献花。

佛教的葬礼一般是先对死者念经，然后在寺院中为死者进行开棺仪式。但神道不同，神道认为死者是污秽之物，所以不会在神社进行葬礼仪式，在神葬祭上要向神报告死者已回归神的世界，将遗体中分离出来的灵移到牌位上，之后是与故人的诀别。

参加葬礼者不穿丧服

从古至今日本的葬礼有四种，第一种是火葬，即用火烧遗体，之后将骨灰纳入墓中；第二种是不烧遗体直接将其埋入土中的土葬；第三种是将遗体放入河流或海里的水葬（有的会将遗体放在小舟上）；第四种是将遗体丢到大山和森林中的风葬。土葬在绳文时代很盛行，那些贵族以及富人的墓修得很大，有的还分了若干石室。之后，受佛教的影响，到奈良时代开始就进行火葬了，室町时代火葬就已经普及开了。这段时间武士间祭祀祖先的活动很盛行，他们会将一个寺庙定为家族葬礼祭祀的专门地点，到了战国时代大名也会决定一座菩提寺，然后一家代代的葬礼仪式和供养都会在此进行。

现在死者家属和参加的仪式的人其衣着色调基色为黑色，但在弥生时代到明治时代一般都穿白色，而着丧服的只有死者家属。以前有“为丧而服”的说法，也就是说至亲之人都会染上死亡的污秽，而死者家属也会深居简出，而白色的衣服则是提醒他人自己还有污秽在身，所以参加仪式的人不穿丧服也是理所当然了。

进入明治时代男性一般身着纹服（带有家纹的丧服，和式）和深色系的西服，女性在大正以后也改为身着黑色有家纹的丧服，这从白到黑的转变到底是为什么，至今也无人能说清楚。

末期之水，呼魂、枕饭

这三个是日本传统的丧礼习俗，末期之水是临终告别后亲人让死者含上一口水，以示在另一个世界不至于饥渴、不会受苦；呼魂是将死者的枕头吊在屋檐，然后呼唤死者的名字以唤回死者离开身体的魂魄；枕饭是在死者用的碗中盛满米饭，然后在中央插上一双筷子供在枕边。（中国的桌上礼仪也忌讳将筷子插在饭里）因为人们认为魂魄离开身体后在葬礼前会前往善光寺（位于长野古元善町的寺庙），而枕饭就是死者的便当。







掌机动态扫描

文 零下

PSP 3.30 OE系统 开发受阻但仍在继续

在SONY发布3.30系统之后，Hacker也没有闲着，而是紧随其后开始了新一轮的破解工作。然而，在第一时间解析了3.30系统中的文件之后，以Dark_AleX为首的Hacker却发现，这次的问题相当棘手：SONY所发布的3.30系统几乎占用了全部的固件空间。如果要想用先前的办法来制作最新的自制系统3.30 OE，所剩下的空间完全无法满足需要。而既要保证自制系统运行的稳定，又要保证能在官方系统的基础上添加更多的功能，则必须从根本上改写系统核心，重新组织系统结构。于是Hacker们只能放慢步伐，从头开始寻找解决方法。

然而，Dark_AleX并未因此而气馁，通过近一周时间的摸索，已经获得了解决问题的灵感，并且对外表示，这次的3.30 OE系统将会以SONY在3.30系统中所增加的PS模拟游戏加速读取等功能为基础进行功能拓展，并进一步的对其进行改进。

PSP 索尼调整记忆棒价格，行货全线降价



近日，索尼开始对旗下记忆棒(Memory Stick)全线产品做降价调整。这一消息对索尼用户，特别是准备购买PSP的玩家而言可以说是个惊喜。更令人欣喜的是，本次价格调整后的Memory Stick Dou™ 记忆短棒中8GB(型号为MSX-M8GS/X)的价格从此前的官方定价2400元降至1828元，上市不到半月价格下降接近600元。除此以外，PSP玩家目前的首选配件2GB(型号为MSX-M2GS/X)记忆短棒的价格也已经跌至415元，只比一张正版游戏略贵。

MSD容量	型号	原价格	新价格	降价幅度
512MB	MSX-M512S/X	200元	175元	13%
1GB	MSX-M1GS/X	318元	220元	31%
2GB	MSX-M2GS/X	588元	415元	29%
4GB	MSX-M4GS/X	1160元	928元	20%
8GB	MSX-M8GS/X	2400元	1828元	24%

注：表中价格为官方建议零售价

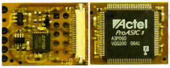
NDS G6DS REAL正式发布

GBalpha(中国)有限公司出品的G6DS Real是目前市面上带内置闪存系统的SLOT-1烧录卡中功能和性能最高端的一款。储存容量高达16Gbit，具有USB2.0标准移动储存设备的高速读写器，使用最新的TouchPod操作系统。另外，它还使用了最新的"Actel A3P"作为核心处理控制芯片，使得系统运行的稳定性和NDS游戏的兼容性均达到了同类产品所无法超越的技术瓶颈，复杂的硬件系统为操作和使用的方便性提供了可靠保障及出色的效果。



- 真正支持NDS游戏CLEAN ROM的新游戏系统
- 进一步多能的TouchPod全新界面操作系统
- 全新的多媒体扩展
- 方便的SLOT-2双引导模式

PSP 新款"直读"芯片上市



这款名为PSP-Devolution的PSP"直读"将于4月16日上市。PSP-Devolution是一块灵活多样的多系统组织芯片，通过芯片控制，可以在PSP上随意安装任意版本的系统，哪怕为了尝试最新版本官方系统所增加的新功能而安装了最高版本的系统之后，也可以随时再回到1.50系统或者其他自制系统继续使用自制软件。

产品特点

- 通过USB接口刷写PSP固件程序
- 使用主机本体USB接口，无须另外安装
- 使用最新的ACTEL ProASIC 3技术，安全稳定
- 芯片使用时无须额外供电
- 无须担心刷机时电能不足，刷机依靠USB接口供电
- 采用了最新技术制作的芯片主板，安装十分简易
- 支持所有型号PSP，包含TA-082/TA-086
- 支持自定义系统，支持更多功能

NDS "轴感应"产品MK6发布

产品特点

- 支持所有型号NDS及NDSL主机
- 内置16M闪存(内核)及2M缓存
- 内建可编程数据库
- 支持自动睡眠模式
- 对应四轴功能：X、Y、Z三轴加速感应、R左右倾斜感应
- 采用EEPROM作为存档芯片

不用羡慕Wii和PS3所拥有的对应动作变化的"轴感应"机能，现在在NDS上也同样能够实现。作为第一款推出NDS烧录卡的小组，NEOFLASH小组近日发布了他们的最新产品MK6-MOTION，该产品搭载了目前最为流行的"轴感应"技术，可以在游戏中以第三方补丁的形式令NDS游戏更加充满乐趣。

汉化速报

GBA 《实况足球 胜利十一人》汉化修正版发布



此次的GBA版《WE》汉化历时近三年，当新一代掌机及进入普及期的时候，汉化者们依然没有放弃对手上作品的不断地改进和修正，汉化者们这种锲而不舍，追求完美的精神着实令人钦佩。此次针对此前汉化版本进行修正的PUNKEMNX表示，在使用先前的汉化版之后，发觉该版本存在不少问题，所以就抽时间修整了一下，修正"GUYS"汉化版本的游戏标题画面显示花屏等问题。而经过整理移动数据之后，将游戏容量缩小为正常64Mb，最后又结合了"任意飞"版本，使之成为一个较为完整的汉化版。

NDS 《名侦探柯南 侦探力锻炼DS》汉化始动



由EWIN汉化组与先前参与过GBA版《名侦探柯南 被狙击的名侦探》汉化工程的国内知名柯南爱好者团体"名侦探柯南事务所(APTX)"联合汉化的《名侦探柯南 侦探力锻炼DS》汉化工程已于日前正式启动。对于国内广大柯南FANS和侦探游戏爱者来说这无疑是一个绝好的消息。

NDS 《魔术大全》1.02汉化版放出

历经三个月，虽然是一个不起眼的小品级游戏，但APEX汉化组的成员还是锲而不舍地将游戏中的每个角落都彻底翻译成了中文，无论是游戏中的教程还是演示图片，所修改的部分达到了8MB之多。《魔术大全》所附带的极其庞大的图片量足以压垮任何一个美工。作为美工的Boktai一个人，平时要上班，几乎没有休假。每天早起干掉一点，每天晚睡再干掉一点，没有半点抱怨，日积月累，历时三月，终于完成全部图片的汉化。

PSP 《怪物猎人 携带版 2nd》汉化1.0版放出





上期杂志报道了CG汉化组仅用16天便推出《怪物猎人 携带版 2nd》汉化版的消息，由于当时推出的只是0.7版测试补丁，所以存在着不少翻译问题。而在初版发布8天之后，CG汉化组发布了1.0版修正补丁。该版本纠正了老版BUG及字序等种种问题，语句也经过了严格的润色，玩家们下载试玩后均对此次发布的1.0版修正补丁表示满意。汉化组还表示，由于字库问题，游戏仍旧存在错别字，希望能够得到广大玩家谅解，他们也将继续地完善不足之处，力求完美。

秘密花园

胜负师：对于音乐游戏爱好者来说，《DJMAX 携带版2》的发售日堪称节日，游戏音乐素质之高，内容之丰富都超乎想像。其实游戏中还有一个对FANS具备“杀伤力”的元素，那就是壁纸的收集。针对每一首歌曲，制作人员都编排了剧情与故事背景，并由画师绘制或精美或有趣的角色形象，制作成动画，可以说这是韩系的“《DJMAX》系列”能在强手林立的MUG市场占据重要位置的一大法宝。《DJMAX》的主题原画学名叫做“VISUAL ARTWORKS”，在本次的秘密花园中，就为各位献上其中比较有代表性的几幅作品。

本期主题：《DJMAX 携带版2》美图秀



具有宗教气息的曲目《DIVINE SERVICE》的主题画，讲述的是一个哀伤的爱情故事。



《SEOLEIM》是一首十分轻快的歌曲，女孩和小鸟的造型也十分可爱。



《Ladymade Star》的主题原画，故事主题是近未来的虚拟偶像。



这幅画被好几位编辑误认成《女神侧身像》同人，其实是《Fentanest》的原画。



风格很酷的《Syriana》主题画，可以说是前作的《Out Law》的姊妹篇。



来自曲目《Hello Pinky》，角色形象是小魔女，上色风格很柔和的画作。



本作女主角E.L可爱的动画风格形象，注意车身上的喷绘主题是前作的名曲《拜托给风》。



出自新曲《Nightmare》主题，画风异常华丽，体现的是一种残酷美。



鬼泣×战神×忍龙

动作游戏的塔尖之争

当我们评述一款佳作时，往往会使用“巅峰”这样的词汇，却很少用到“金字塔的塔尖”——尽管这两个词都具备应有的魄力。思索一下，原因其实并不复杂，所谓“巅峰”，一般可以容纳几个，甚至十几个在某个领域表现突出的作品，与“之一”的语境相似；但“塔尖”给人的空间感则完全不同，大有一山难容二虎之势，可以理解为“最”。如果从游戏开发数量、玩家接受程度等方面考量，在众多的游戏类型中，把动作游戏说成是当前类型游戏中的塔尖，想必大部分游戏人都不会反对。那么，谁又是动作游戏中的塔尖呢？从视频游戏世界盘古开天至今，所有的动作游戏光名字就能列上112页(还不插广告)，这个问题要是争论起来怕是争上一千零一夜也不会有结果。怪只怪动作游戏大家庭在发展过程中分类越来越模糊，涵盖面也越来越广。因此，当我和Gouki、ACE飞行员谈及这个话题时，不约而同地将范围缩小到了近年来最流行、最具影响力的3D-ACT。此类作品继承了传统清版游戏的衣钵，有动作为主、解谜为辅的特性，通常使用冷兵器以突出爽快感，对于玩家的操作技巧与熟练度往往会有比较高的要求。(按照这种说法，大红大紫的《MGS》和《生化》等作品更接近于动作AVG的范畴，而非纯粹的ACT)这样一来，我们的目光自然就集中在了三个不得不提的一直为众人津津乐道的“巅峰”系列上。《鬼泣》、《战神》、《忍者龙剑传》(以下简称《忍龙》)，让这三大动作系列一较高下，这个主意听起来就让人热血沸腾，甚至有些像初玩这些神作时的感觉，此番想法也为本篇特企提供了契机与可行性。在经历了激烈漫长的探讨与争论之后，“特企三人组”最终放弃了将本篇特企制作成对谈的形式，而是去除掉讨论中所有的细枝末节，只从制作3D动作游戏时必需面对玩家严格评判的11个方面，拿出各自系列作品中的最强面进行比拼，综合较量之后，孰高孰低也就有了相对来说较有说服力的理论依据了。这场动作游戏的塔尖之争结果如何，翻开下面几页，也许花不了十分钟你便可以了解，但我们却希望对这个问题的思考会在您的游戏生涯中长久持续。

※本文仅代表三人观点，与全体动作游戏玩家立场无关。

文 胜负师 & Gouki & ACE飞行员　美编 一刀



一个对喜欢的作品从不吝啬溢美之辞、对不满之处也绝不掩饰的极端主义者，对于“《鬼泣》系列”有着爱之深、责之切的复杂情感，甚至曾扬言要在本次讨论中剔除《鬼泣2》。他对于《鬼泣》初代的评价相当高，且对系列制作人以及花絮如数家珍，因此“《鬼泣》系列”的点评主要由他来负责。



有着特殊经历的飞行员对于美式游戏总是表现出强烈的好感。据称《战神Ⅱ》是他奥运会前关注的最后一款大作，对于“《战神》系列”的极度喜爱更是从他水汪汪的小眼睛里便能看得真切。这个死硬的战神派可以说是三人达成共识的最大难点，但当他理性剖析《战神》缺点时，讨论总能出现突破性的进展。



对本次讨论的三大ACT系列都有“爱”的和平主义者，每个系列都制作过至少一部作品的攻略，在本次讨论中多少有一些举棋不定的表现。可能是因为非常喜欢FC时代的《忍龙》，又负责过多次《忍龙》极限影像的剪辑工作，因此对游戏细节的了解要多于另外两位评论员，会主要负责《忍龙》的评价部分。

画面水准　忍龙 ＝ 战神 ＞ 鬼泣

讨论过程中有较大争议





画面作为一个异常直观的评判标准，已经成为衡量一款游戏，至少是衡量制作方技术实力的基础，所以本次讨论也不可免俗地将画面作为首个比拼的项目。本以为《忍龙》画面最佳是铁板钉钉的事儿，但在Gouki抛售了一番学术理论后，结果突然变得扑朔迷离起来。他认为，对游戏画面的评价要从各自的硬件平台出发，简单以第一眼的视觉感受为依据是不公平的。我们不会拿PSP和GBA的画面比较，那又怎么能将PS2和Xbox放在同一起跑线上呢？从这一点来讲，《忍龙》和《战神》在各自平台上都具备了极具说服力的画面水准，可谓不分伯仲。另外，还要考虑游戏的发售年代，从这个层面来讲，《战神》占了些便宜，而"《鬼泣》系列"尽管在画面方面不进反退，但初代的画面对于刚刚进入PS2时代的玩家来说也极具震撼力，没有打太低分的理由。



Capcom的游戏，画面就没差过。

《鬼泣》的画面不能称得上非常棒，但在2001年来说，有这样的表现力已经是非常难能可贵的了，而且是在三上真司抱怨"PS2难以开发"之后。不过在最终的逃出章节，游戏还是"可耻地"使用了CG。

PS2上让人难以置信最顶级画面。

在一代中看到巨大的阿瑞斯在雅典城咆哮时，我想每个人的瞳孔都会放大，然后心中会情不自禁地说：God of War。而二代为PS2玩家献上的画面更加惊人，那种气势绝对刻骨铭心。

忍者龙剑传，画面和名字一样响当当！

回想一下三年前能够看到如此细致干净的画面，其冲击力是可想而知的。游戏中除了水做得一般外，景物的贴图、光源的运用以及人体与怪物的肌理都尽可能追求真实，体现出了Xbox的机能优势。

背景音乐　战神 ＞ 鬼泣 ＞ 忍龙

讨论过程中争议不太大

音乐作为烘托游戏气氛的催化剂，越来越为玩家所重视。好的游戏音乐并不单指曲调的朗朗上口，最重要的是要与游戏的风格相吻合，这样才能给人留下深刻的印象。有趣的是，三大ACT有着完全不同的风格，《鬼泣》渗透着哥特风格，音乐采用了重金属摇滚，并掺入了歌剧的成分；《忍龙》是古代与近未来的混合体，音乐则刻意突出神秘色彩；《战神》以希腊神话为大背景，音乐的交响史诗感特别强烈。三种风格的碰撞以什么为评判标准呢？在著名的"VIDEO GAME LIVE"游戏音乐会上，当《战神》的主题音乐响起，台下听众的尖叫声响成一片，对于游戏音乐的认同感可见一斑；而飞行员在讨论时一进入思考状态就会哼起《战神》的调子，这个小细节让《鬼泣》音乐的支持者Gouki在小规模抵抗后，最终承认《战神》的音乐要"略"高于《鬼泣》。



▲在大范围的镜头转换时，《战神》必定会响起雄壮的音乐，可谓想尽办法调动玩家的情绪。



有摇滚巨星做主角，音乐表现显而易见。

激昂的电子乐总是适时响起，能够最大程度地激发你的战斗激情，可以说无论是初代还是三代，音乐的表现都是那么"抢耳"。但在非战斗时，BGM总给人一种压抑的感觉，似乎与但丁的性格不符。

一听就晓得是花了大钱制作的音乐。

独树一帜的曲风，压倒性的感染力，雄魂有力、男人味十足。我不会忘记第一次进入潘多拉神殿的震撼感觉，而这感觉是音乐所赋予的。总体来说一代音乐更加优秀，与场面配合更为深入。

其实我一直以为默认设置是关闭BGM的。

除了主题曲和那段有些像《卧虎藏龙》的鼓点，《忍龙》的背景音乐实在太安静了，基本上被音效所淹没，没有太多的存在感可言。你完全可以一边开着MP3听点摇滚，一边玩游戏，那样可能还更有感觉。

故事剧情　战神 ＞ 鬼泣 ＞ 忍龙

讨论过程中意见基本统一

剧情是增强游戏感染力的利器，但是简单老套一根筋似的故事很长时间内都是ACT剧情的主流。要成为"塔尖"，无疑要在剧情方面接受严格的审视。其实我们并不要求有960万平方公里的超大世界观，也不需要11034米的深刻思想内涵，但至少要有一个用心去编的故事。就故事的吸引力而言，《忍龙》是达不到标准的，一会儿是帝国军团，一会儿是地狱魔神，科幻加魔幻的复仇故事显得有些唐突；而《鬼泣》剧情上的戏剧风格对于人物塑造大有帮助，让同人们有了很大的发挥余地，却在故事主干上缺少必要的渲染；至于《战神》，剧情以很多人熟悉的神话为依托显得十分讨巧，而一代赎罪的主题也比较能打动人。另外，《战神》中所有的动画串起来可以成为一个完整的故事，这也是开发者对于剧情重视的一个表现，因此讨论局面基本上是一边倒。





▲杀妻、灭子、弑父、至亲相残……游戏剧情做到这么绝的恐怕是空前绝后了。

魔神大战+兄弟反目，也许只是听起来不错。

初代公开时，我满以为这次Capcom能利用这个魔神大战的故事好好发挥一下，但最后却把《鬼泣》整成了一出"国产大片"，看了开头就不幸猜中了结尾。值得庆幸的是但丁的演技还能看看。

大错特错！谁说动作游戏不需要剧情？

作为常被ACT忽略的环节，《战神》的剧情可谓浓墨重彩，将一个杀人如麻的狂暴者赤裸裸地呈现在我们面前，再配合世界级的CG和语重心长的旁白，全世界玩家震惊了！老奎今后的人生道路也更加牵动人心。

缺乏新意的血海深仇，难有代入感。

剧情方面的薄弱无疑是《忍龙》的软肋，虽然也有复仇与阴谋这些比较容易发挥的主题，但最终表现却缺乏新意和感染力，一些交待不清的地方不免让剧情派玩家如刺在喉，希望PS3版能把故事说透。

花絮1　三大系列概述

鬼泣　DEVIL MAY CRY



动作游戏天尊Capcom的"《鬼泣》系列"是三大家族中拥有最多成员的系列。初代于2001年8月23日发售，因为很多开创性的设计，《鬼泣》一举成为3D动作游戏里程碑式的作品，也是PS2老玩家最美好的记忆之一。游戏成功塑造了桀骜不驯的恶魔猎人——但丁的形象，并成为PS2时代Capcom最具代表性的人物之一。2003年1月30日在玩家强烈期待中发售的《鬼泣2》表现却让人异常失望，遭到了众口一辞的恶评。直到2005年2月17日，高调登场的《鬼泣3》才为系列挽回颜面，让玩家对于新作重拾信心。

黄金眼历代评分	《鬼泣》27分	《鬼泣2》23分	《鬼泣3》28分

战神　GOD OF WAR



SCEA作为SONY阵营自己的软件开发团队，能够制作出如此高水准的作品，实在难能可贵，而"《战神》系列"的迅速窜红也绝非偶然。2005年3月22日才推出第一作的《战神》，在3D-ACT中只能算是个新秀，但成熟的设计思路和突破时代的表演性不仅赢得了欧美玩家的认同和媒体的盛赞，同时也让很多原本对美式ACT嗤之以鼻的亚洲玩家为之疯狂，并由Capcom代理发行了日版。今年的3月13日，万众瞩目的《战神Ⅱ》果然不负众望，整体表现之好几乎让人无从挑剔，在本次比拼中有相当大的赢面。

黄金眼历代评分	《战神》28分	《战神Ⅱ》30分

忍龙　NINJA GAIDEN



诞生自1988年的"《忍龙》系列"有近20年的历史，但在游戏进入3D时代后却有着漫长到近乎被人遗忘的真空期，人们对于3D时代Tecmo的认知只停留在香艳与春光无限上。直到2004年3月2日，《忍龙》的出现再次将Tecmo硬派的传统加以传承和发扬，并成就了"Xbox最强动作游戏"之名。严格说来，"《忍龙》系列"只有一作，不管是其后更新的1.1版，还是在次年9月20日发售的《忍龙 黑之章》，包括即将发售的PS3版《忍龙Σ》，都不能说是完全意义上的新作，我们现在谈论的《忍龙》，更多指的是《黑之章》。

黄金眼历代评分	《忍龙》27分	《忍龙 黑之章》27分







花絮2 创造《鬼泣》的人们

为3D动作游戏设定新标准的《鬼泣》出自风头一时无两的"三上工房"，也就是Capcom第四开发部之手，第一作由第四开发部部长三上真司亲自带队，《恐龙危机2》的制作人小林裕幸与《生化危机2》的导演神谷英树加入其中也让《鬼泣》的成功有了坚实的基础。《鬼泣》在第一作大热卖之后，没想到第四开发部因为全力投入"NGC新作五连发"的工作而分身无术，Capcom当然不会坐等第四开发部，而是将《鬼泣2》的开发工作交给了当时的第六开发部制作人田中刚手中，当时Capcom的主力作品基本都集中在第一、二、三、四开发部上，将这么个香饽饽交给第六开发部，很显然也有提拨的意味。最后的结果大家也看到了，田中刚遗憾地错误理解了他的第四开发部同事赋予《鬼泣》的特色与风格，使《鬼泣2》遭遇了滑铁卢，全球性的如潮恶评着实令FANS心碎。不过田中刚也是个很有意思的人，身为"《怪物猎人》系列"制作人的他遇到如此挫折并未气馁，而是主动请缨申请制作《鬼泣3》，《鬼泣2》的游戏导演伊津野英昭也好像灵感爆发一般，与田中刚联手打造了品质极为出色的《鬼泣3》，算是打了一个漂亮的翻身仗。如今，参与过这个系列制作的三上真司、神谷英树以及田中刚都已离开Capcom独立发展，《鬼泣4》的开发工作也重新回到现在的第四开发部负责人小林裕幸手中，算是"回家"了。



角色魅力 鬼泣 > 战神 > 忍龙

讨论过程中有少量争议

因为针对消费层的需要，《忍龙》主人公隼龙的形象过于"亲美"，丧失了FC时代那个有情有义的蓝衣忍者的东方神韵，所以争议主要集中在但丁和奎托斯身上。他们都不能算是传统"高大全"式的正义英雄，但丁有着的叛逆不羁、不受世俗所束缚的强烈个性，而奎托斯更是游戏史上难得一见的"反英雄"形象，暴虐、残忍、不择手段，在与父亲的决斗中更表现出为世人所不齿的狡诈，是一个让人过目不忘的形象。不过，当问及飞行员，当你面前有两个制作逼真的模型，一个是但丁的，一个是奎托斯的，你会买哪一个时，这个原本坚定的"奎FAN"也犹豫了。不管奎托斯是多么与众不同，无奈还是败给了审美。面目狰狞的老奎的确长得有些对不起观众，有他老爹年轻时一半的风流倜傥那还可以和酷哥俊男的代言人但丁叫叫板，可现在……都是基因变异的错！


■奎托斯艺术照


■但丁生活照

银发红衣大剑双枪，Sweet Dreams！

这个吊儿郎当的公子哥儿打起架来既有型又不要命，体内流着恶魔血液的驱魔人身分也为但丁挣得了很多人气，更何况他还有一个同样帅气的老哥，简直生下来就是为了让女玩家去喜欢的。

这个"坏人"确实坏得很彻底。

奎托斯高举反英雄大旗，成为该联盟的第一表率。我们很清楚他极端自私残忍的所作所为，也知道他彻底贯彻的"顺我者昌，逆我者亡"的信条，但诸如拿门夹头之类举动依然触目惊心。

我只能说这是个穿着忍者服的健美先生。

隼流忍术的继承者隼龙应该是个坚韧内敛的传统忍者形象，但游戏中对于人物性格刻画极少，而且一身对于忍者来说过于发达的肌肉和开箱子拿脚踹的举止让人觉得主人公的职业更像是角斗士。

敌方设计 鬼泣 > 战神 = 忍龙

讨论过程中观点有一定分歧

除了我们的主角，我们的对手也是我们所关心的。在动作游戏的敌方角色中，BOSS又是重中之重，而说到BOSS战的乐趣，《鬼泣》无疑占领了至高点，无论是一代的狮鹫、黑骑士，还是三代的火风双煞、弗吉尔，敌我双方见招拆招的激烈对抗可谓高潮迭起。《忍龙》的BOSS不少，但除了霸道的攻击力，能在外形和招式上彰显十足个性的屈指可数。总体来说《战神Ⅱ》BOSS的综合水平要高于《忍龙》，个个都有希腊神话的背景怎么也比坦克飞机之类的凑数BOSS强出一截。只是《战神》把BOSS战的重点全放在了表演性上，公式化的打法有着激情过后缺少回味的遗憾。至于《忍龙》的强项则在杂兵战上，大众脸们敏捷的身手会让人手心直冒汗，不像《战神》的敌人如果没有兵种配合，根本不会有难缠的感觉。二者算是各有所长，握手言和了。




▲令人瞠目结舌的许德拉大战打破了ACT的潜规则，谁说一定要把最精彩的放在最后？

黑猫对我而言是仅次于The End的BOSS。

当发现可以沿着黑猫"发射"的黑色攻击轨迹走到它头部再给它一枪时，我兴奋地跳了起来！如何让杂兵战打起来有BOSS战的感觉？Capcom告诉后来者，除了提升难度还有其他方法。

《战神》的BOSS战，人人都能过把瘾。

当年在编辑部打海龙许德拉时正值中午，所有人都饿着肚子，伸长脖子看到BOSS倒下才意犹未尽地离开。尽管这种战斗的技术含量相对较低，但能够让BOSS战引起大规模围观的恐怕只有《战神》。

灵魂附体的杂兵们立功了！

《忍龙》的最终BOSS设计得异常失败，惟一亮眼的要数女主角姐姐的第一形态，灵动飘乎的感觉比巨大的BOSS更具压迫感。好在杂兵的AI设计相当过硬，与狡猾的杂兵战斗一刻也不能松懈。

流程节奏 战神 > 鬼泣 = 忍龙

讨论过程中没有太多争议

游戏节奏是个相对抽象的概念，但分析起来并不困难。三大系列都采用了单线的流程结构，简单说来就是很多场景在游戏进入下一个阶段便不能返回。虽然有相似的结构，但《战神》并没有明显的章节之分，这样一来反而让它在节奏掌控方面更加抢眼。《战神》可以在半个小时内就把手柄牢牢粘在玩家手上，两作最精彩的部分也正是流程的前半段，这使得玩家的印象分大增。而将解谜和战斗分开，并把解谜限定在很小的范围内，省去了玩家长途奔袭的麻烦，也显得很人性化。流程长度方面以《忍龙》的一周目20小时最为夸张，只是游戏的门槛较高，初上手需要较长的时间，相对比较慢热；至于《鬼泣》流程长度适中，安排得当，但如果尝试过《鬼泣3 特别版》中的加速功能，你会有更加顺畅的感觉，少量拖沓的设置也算是白璧微瑕，与《忍龙》很难真正分出高下。







像《汪达与巨像》那样只有BOSS战就好了！

我要说，初代战斗部分的节奏拿捏得恰到好处，但如果没有水下关卡，我对它的回忆会更加完美；至于三代，基本上高潮都在BOSS战，你会很期待BOSS战，一路上的战斗都有想跳过的感觉。

如果一款ACT让你玩困了那就换《战神》。

"重复"是最容易让人犯困的，而《战神》总能在你刚觉得有些疲累时给你来点提神的新刺激，在这一点上二代更是此道高手。看着超华丽的场景呆上几分钟就离开了，连我都觉得有点太奢侈。

厚道的流程长度，不厚道的进行方式。

面对如此充实的流程，咱们玩家是应该偷笑的，只是流程的安排手法有些老旧，有不少从A得到B放到C取得D再放回A的跑腿活，好在还没多到让人厌烦的程度，劲爆的战斗也算是一种弥补。

系列进化 战神 > 忍龙 > 鬼泣

讨论过程中意见完全一致

在讨论过半时，大家突然把话题从横向转为纵向的比较。的确，系列的发展与进步才能造就更多坚定的拥护者，而此时Gouki显得异常激动。《鬼泣2》做为“起点佳，续作差”的案例已经被无数次提及，虽说《鬼泣3》把系列又拉回了与一代基本持平的高度，无奈经历了大起大落之后，系列发展已蒙上阴影，丧失了扩大影响力的最佳时机。至于只推出过加强版的《忍龙》在进化一项上占了些便宜，走的是新武器、新章节、新BOSS的保守路线，能细细品评的环节并不多。《战神Ⅱ》虽说换了制作人，却是将一代的精华照单全收，并进一步发扬光大。流程短了，加一倍！BOSS太少，加一打！QTE受好评，加！武器招式，加！剧情动画，加！容量D9起，还得是双碟版的，把花絮单独做成一张……面对这种铆足了劲一步到位的进化方式，实在没什么好争的。


■谁还能记起这个“黑女人”叫什么吗？


▲中年但丁的表现可能就是为了让“FANS MAY CRY”。

“V”字型进化史，让我说什么好呢？

2003年春节期间的某一天，我拿着双DVD的《鬼泣2》天真地认为这是Capcom给玩家的新年大礼，却没想到是颗小炸弹！但丁篇的通关过程让我受尽了煎熬，黑女人那张碟彻底没勇气碰了。

我知道为什么有人说一代比二代好了。

现在再回过头来体验一代，会明显感觉到二代把战斗和解谜的间隔时间缩短了。二代在设计上更加大众化，制作人抛弃了一些他认为比较累赘的部分，是好是坏完全要看玩家个人喜好。

系列只有一作还怎么个进化法？

在这个比拼项目上，《忍龙》是幸运的，虽然出了资料篇、加强版再来个重制，但这盆饭放进了保温箱而不是冷藏室，总算增加的内容还算有诚意。不过正正经经的《忍龙2》倒底啥时候出炉啊？

操作手感 鬼泣 > 忍龙 > 战神

讨论过程中口径基本统一

广义上的手感包括“操作性、流畅度、打击感、动作招式”等众多与操作相关的概念，而这些都是《鬼泣》——或者说是Capcom动作游戏的强项。多年累积的经验加上制作人迸发的创意，让《鬼泣》在手感方面成为3D动作类型的又一标杆。就招式数量而言，《鬼泣》可能还不如《战神》，而《忍龙》的技表如同3D格斗游戏的出招表一样夸张，只是平衡性比较差，飞燕的“一招鲜”最后不得不在加强版中全面调整。尽管《战神》中链刃的操作感觉独树一帜，但是实用技的稀少与单调，以及和敌人“你打你的我打我的”命中感模糊等问题，也暴露出美式动作游戏与东方细腻手感上的普遍差距。事实上，《忍龙》刀刀入肉的狠劲表现得还是很到位的，只可惜音效处理比较潦草，与老道的Capcom相比，还没有达到以手、眼、耳、心同时营造打击感的高度。




▲《鬼泣》在战斗耍酷方面的强调其实是对玩家尝试不同招式的鼓励。

超现实主义的主角当然要有顶级的手感。

你可以和黑骑士拼剑拼得火花四溅，还可以把提线木偶挑上天，然后潇洒地跳到半空踩它一脚，再一剑劈下来……制作组甚至还考虑到按键速率与招式变化之间的关系，这动作，这手感，简直酷毙了！

咱虽然是比上不足，但比下绰绰有余。

过去一谈到美式动作游戏的手感，我们不是摇头就是冷笑。虽然《战神》的手感还谈不上多么细腻，动作方面多是大开大合的那种，但已达到了美版动作游戏手感的最高峰，这是历史性的突破。

美式游戏外衣下的日式手感。

尽管Tecmo在制作《忍龙》时，包括动作风格在内都有一些刻意的美式倾向，但值得庆幸的是手感还是纯正的日式ACT风格。这种剽悍畅快又不失技巧性的操作真的很爽，而且还挺适合Xbox手柄的。

系统设置 鬼泣 > 忍龙 = 战神

讨论过程中有一些小争议

系统其实是一个比较大的话题，但最终我们还是把焦点集中在了3D-ACT系统基本规则的开创、制定与推进方面。比如此类游戏中最常见的吸魂要素，几乎只是魂的形状颜色变了一下就照搬下来；又比如说没有升级概念，用道具增加体力或魔力上限，用魂来给武器升级或学习新技能，今天看来也都变得顺理成章。因此，《鬼泣》也拥有“天下武功出少林”的舆论优势占得先机。尽管如此，《忍龙》和《战神》也绝非《范·赫辛》或《幽灵骑士》之流，它们在一切可能的范围内同中求异，成就了一些引导潮流的特色元素，三者也在相互学习相互借鉴中发展出了三条截然不同的道路。不过就系统创新而言，《鬼泣》依然是最成功的，即时换武器自由组合连击的想法不止一家在做，但做得最具技巧性、观赏性和实用性的也只有《鬼泣3》一家，暂无分号。


■尽管三大系列风格截然不同，但越来越多相似的设定不免有殊途同归之感。

看什么看？你们都是学我Capcom的！

我不能说《鬼泣》的系统影响了其后的追随者，因为前头还有个同门师兄《鬼武者》。但就影响程度来说，《鬼泣》几乎是3D-ACT的标准，就像《毁灭战士》之于FPS，《鬼武者》也就相当于个《德军总部》。

简简单单，一目了然。

《战神》的系统其实非常简洁，提示与教学让一切过程都很直观。游戏采用固定镜头，有效避免了3D游戏在视角方面的通病。抛弃了关卡制则让所有场景有机结合，来龙去脉和视角一样一目了然。

虽说是集各家之大成，却也自成一派。

2004年的3D动作游戏已经有了一些基础规则和较为完整的框架，《忍龙》说到底也没能完全跳出来，但它绝对不是个拙劣的模仿者。至今还没有“忍龙Like”型的游戏出现，也是其特色鲜明的佐证。

花絮3 2D时代的《忍龙》



忍者龙剑传 街机 1988年

讲述剽悍的日本忍者在美国复仇的横版动作游戏。游戏支持双打，是“《忍龙》系列”的首部作品。游戏美版名称《Ninja Gaiden》，汉字标题为“忍者外传”，而游戏的欧版则是《Shadow warrior》。



忍者龙剑传 邪神封印 1988年

拥有FC动作游戏顶尖难度，并且定制了游戏独特的一套系统，比如忍术、爬墙动作等等。TECMO公司采用了最新的DISP技术来制作动画，充分利用电影的表现手法，把对游戏剧情的表现推到了一个全新的高度。



忍者龙剑传Ⅱ 暗黑的邪神剑 1990年

这部作品后来被玩家公认为系列三部曲中的最强之作。游戏在各个方面都对一代进行了强化，提升程度之高完全可以用脱胎换骨来形容。通过本作隼龙(RYU HAYABUSA)这一形象更加深入人心。



忍者龙剑传Ⅲ 黄泉的方舟 1991年

三部曲的完结篇，画面是当中最强的。游戏在难度上比前作下降了不少，新忍术“光刃”的使得攻击范围比以前大大加强，这样玩家在攻关上更加顺畅。游戏依然拥有电影般的剧情过场，值得反复欣赏。



花絮4 《战神》制作人

David Jaffe



由于《战神》的大红大紫，本作的导演David Jaffe也被越来越多的玩家所熟悉和喜爱。这位胖乎乎的年轻人脑子里面仿佛蕴藏着无数的游戏点子。是他一手缔造《战神》的剧本和整体游戏构想，在整个游戏制作中David Jaffe还参与了大量的游戏设计工作。如今的David Jaffe已经成为SCE中炙手可热的游戏制作人，David Jaffe可以算是SONY旗下的专职游戏制作人，他的首款作品《Skyblazer》就是由Sony Imagesoft制作发行的，多年以来他一直在SCE工作。在《战神》以前David Jaffe的代表作当属诞生于PS平台的《Twisted Metal》系列，他赋予了这款乱斗赛车游戏许多疯狂而又有趣的创意，在欧美地区受到一致好评。从RAC到ACT，David Jaffe可以说是来了个180度大转弯，《战神》的成功让我们再次看到了Jeffe的天赋。



Cory Barlog

今年32岁的Cory Barlog出身于美国的加利福尼亚，在《战神》中Cory Barlog担任的是首席动画师的职位，而在《战神Ⅱ》中由于他顶替了David一跃成为游戏的导演顿时变成游戏界关注的焦点。可能由于《战神》太优秀了，所以在二代推出以前各界都对这位名不见经传的年轻人投向了怀疑的目光。《战神Ⅱ》的成功说白了Cory Barlog被选为导演并非偶然，同时也证明了他的实力。说来Cory Barlog进入游戏界时间不长，可能各位不太敢相信，1993年到1994年期间Cory的职业是一名电视剧演员。





▶ Cory Barlog当年的帅气照片，号称游戏界的布拉德·皮特。（笑）

游戏难度 忍龙 > 鬼泣 > 战神

讨论过程中有一定争议

在难度讨论方面首先达成一致的，是三大系列中最低难度者。《战神》的上手门槛是三者之中最低的，又最大限度突出感观上的刺激，从这些方面也揭示了看似硬派的《战神》其实是一个非常大众向的游戏，即便是最高难度，真正给玩家设卡的地方也远不如其他两个系列多。而《忍龙》和《鬼泣》的最高难度哪个更难一些却有些争执不下，因为大家都难到这份儿上了，还怎么找一个统一标准来衡量啊？最后我们换了一个角度思考，回想第一次游戏选NORMAL时的感受，相比之下难度不向大众妥协的《忍龙》要更难一些，第二章的马战就已经让人把回复药吃完的情况很普遍。2004年TGS时，胜员师还亲眼看到Tecmo请来的几位世界级《忍龙》高手在加强版的新BOSS面前死了一次又次。还有，在BOSS战里加杂兵的损招不知是什么人想出来的，造孽啊！



▲几乎所有的《忍龙》玩家都曾有过强烈的挫折感，那些不舍得吃补血药的玩家更是如此。



▲玩普通难度的《战神》基本上就是在看互动电影。

Dante Must Die! Devil Nevey Cry!（注）

在游戏上手之前，就算是普通难度也不会让你很好过。当然，熟悉以后也能尽情享受虐敌的快感。只是Capcom从来不会让"受虐狂"们失望，忘记HARD和EXPERT难度吧，DMD会狠狠震你一下。

高难度根本不是《战神》的追求所在。

《战神》最高难度以外的所有难度都可以用简单来形容，加上有大量的复活点（Check Point），即使中途失败也能很快再尝试一次。难度上的低门槛可能是希望玩家尽情享受奎托斯恢弘的冒险。

《忍龙》里有一种叫做血槽的装饰品。

我其实并不明白Team NINJA为什么会觉得游戏还不够难，要把《黑之章》的难度砝码再加高。那种一击半血纯粹提高敌我双方攻防差的做法，早两年可能还成，《忍龙Σ》可别再往这条胡同里挤。

重复价值 鬼泣 > 忍龙 > 战神

讨论过程中观点基本相同

重复值价也就是我们常说的耐玩度，去除很多画面剧情之类的表层因素，耐玩度才是真正考验游戏设计功力的指向标。这就要求游戏中包含丰富的隐藏要素，并拥有合理的难度和精妙且富于变化的系统……如此说来也只有《鬼泣》，特别是《鬼泣3》才能顺理成章地拿下此项桂冠。两年多来，动作玩家对《鬼泣3》的研究从未中断，不同职业、不同武器用到极致，或是从零成长到最速的不同目的，都可以让玩法大相径庭。再加上《特别版》里手感完全不同的但丁老哥，真不知何时才能将游戏完全挖透。《忍龙》无论是难度合理性还是打法的丰富程度，都还技逊一筹，不过怎么说也有难度保证，不失为ACT玩家长久研究的课题。倒是《战神》，其重复价值止步于最高难度通关之后，特别是《战神Ⅱ》随便打打都是泰坦评价的挑战模式，让人实在没有挑战的欲望。





▲"人尽其才，招尽其用"乃"《鬼泣》系列"之精髓。

三代已经达到了ACT耐玩度的极致。

虽说DMD难度很折磨人，但制作组最终还是放了玩家一条生路，通关后所有的技能、道具、金钱都可以继承，起码让你有了再次挑战的信心。而三代里的多职业设定也让游戏的可重复性大大增强。

第一次震憾，第二次回味，第三次？

说实话，《战神》的一周目足够让你体会最想要的感觉了，特别是二代更是能满足大多数人的游戏需求。可惜不同难度下相同的谜题，相同的敌人配置，相同的QTE……让《战神》沦为一次性的消费品。

研究动力取决于比赛与任务模式。

如果没有官方比赛，很难想像会有多少人有耐性将《忍龙》一遍又一遍地通关，而且还得为"捞分"大费周张。至于任务模式的引入是加强版的聪明之处，至少我们不必再为打某个BOSS特意留个存档了。

结果 并非结束

在经过上述讨论和统计之后，期盼已久的结果终于诞生了！综合11个方面，在这场"动作游戏塔尖之争"中以微弱优势胜出的是——"《鬼泣》系列"，这……这与我们先前的预期有很大出入。飞行员很早就发话了："有什么好争的？还不是《鬼泣》和《忍龙》争个第二名，《忍龙》以极小差距成为季军，《战神》完胜！"因为《战神》当红，《鬼泣》有历史地位，我和Gouki对于这种观点并没有持太多的怀疑态度。但目前的结果是，即便拿《战神》与《忍龙》相比，优势也极不明显，如果不是最初几项拔得头筹，结果真的很难说。而《鬼泣》在游戏性相关项目上的大举逆袭，是后来居上的主要原因。讨论出这样的结果，我们三人已经有被三大系列的众多FANS拍砖的觉悟了，从未在UCG上以真面目示人的飞行员认为自己目前是最安全的。



但话又说回来了，这个结果只能算是三个系列过去表现的不完全总结，那么这里就加上一个隐藏项目的比拼吧，那就是"续作期待程度"。评比规则很简单，三个人的新作，每人限投两票。结果发表：三个人都很期待的是《战神Ⅲ》，尽管目前还什么都没公开，只是二代中有太多的伏笔已经吊足了大伙的胃口，这PS3版的《战神Ⅲ》想想都让人流口水。有两个人期待的是《忍龙Σ》，毕竟是6月14日就要卖的游戏，比起有些缥缈的《战神Ⅲ》可实在多了，不过其中的变数是4月27日提供下载的试玩版，它可能会对期待度造成两极影响。有一个人期待的是《鬼泣4》，不过此人并非Gouki，因为他很早就在BLOG中提出"《鬼泣4》不是次世代标准的游戏"的观点，《鬼泣4》在制作理念上的滞后可能会让期待者得不到最佳的体验。当然，这里也不排除Capcom为求利益最大化的多平台策略对《鬼泣4》支持率造成影响的可能性。

在隐藏项目介入之后，塔尖之争的排名又出现了微妙的变化，《鬼泣》和《战神》居然打成了平手，《忍龙》与它们的差距也进一步缩小了。正所谓"文无第一，武无第二"，我们并不想做"大家都是第一名"的和事佬，现在惟一的办法是各位读者按照刚才所说的11+1个项目，自己也来打打分，这样一来，争论的结果就会朝着未知的方向发展，正如不断发展的ACT游戏类型本身。



（注）因为"但丁必死"，所以"恶魔永远不会哭"。这是当时玩家们用游戏里的两句标语给DMD难度下的评语。

游戏进行时 IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

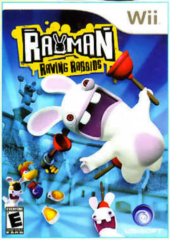
将非主流游戏和二线游戏进行到底，这是本栏目的宗旨。编辑部里的众人除了整天面对如潮水般涌入的新作大作之外，还会在工作之余把自己喜欢的过气游戏拿出来继续钻研，"打破沙锅玩到底"是我们的一贯主张，好游戏绝对不会被冷落，这不，纱迦为我们带来了有关《真·三国无双DS 斗士之战》的心得，十六夜针对剧情部分的《高达无双》剖析，胜负师的铁拳通信第二弹以及令所有人捧腹的恶搞强作《疯兔危机》也即刻杀到，更有晴天的怪物猎人揭示板更新和任犯们期待已久的Wii平台《波斯王子 宿敌之剑》，此外，我们的《多罗电视台》也将继续播放下去。总之，千万不要错过本期的游戏进行时，想知道更多详细内容吗，赶快往下看！

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

雷曼 疯兔危机　贱·猥琐·疯狂的流汗派对



来自育碧的"《雷曼》系列"最新作，但其实已经是去年11月的作品了。表现抢眼的贱兔们随着Wii的首发为大家所熟识，平均8分的媒体评价也说明了游戏不俗的水准。



在写这篇"进行时"之前，同事们曾用"觊觎已久"来形容我对《雷曼 疯兔危机》的态度。没错，在查看了资料以及媒体和玩家的评价后，我坚定地认为这样的游戏非常适合我，但却因为种种人力不可抗拒的原因，导致我最近才玩到这款随Wii首发推出的派对型动作游戏。经过了约十小时的全面体验后……这么说吧，这是一款着实疯狂的游戏，尽管打着全年龄的旗号，但无论是运动量，还是其中一些猥琐的成分，都并非儿童或老人可以承受的。

游戏的进行方式很简单，雷曼要在疯兔竞技场通过不同的考验才能逃出牢房。，每个大关卡均分为5个小关卡，其实就是不同的迷你游戏，游戏的种类并非每关一种，也会有一定的重复，重复关卡多为某种游戏的升级版。出现率比较高的是每大关都有的跳舞音乐游戏，而FPS射击和跑猪竞速则以BOSS关卡形式轮翻上阵。其实这种迷你游戏的大集合Wii上已经推出了多款，但《疯兔危机》还是能够时不时地刺激玩家的笑神经，比如说普通的甩链球变成了甩一只可怜的牛，罚点球踢的是兔子而不是足球，用锤子猛敲兔子的头看肿起的大包能长多高，射击游戏中会有一种带着夜视仪的"分裂细胞兔"，还有像帮兔子关厕所门以及去牙虫等猥琐甚至有些恶心的迷你游戏。游戏基本发掘了Wii手柄的各种用法，既有快速乱晃手柄的纯体力活，也有一失足成千古恨的高难微操，既可以用来疯狂发泄心中的不满，也可以用来锻炼自己的耐心。游戏的流程很短，如果体力好的话，三五个小时便能通关。但这只是游戏的开始，因为在故事模式中的过关要求，与得分模式的及格线还差一大截。各种隐藏要素需要以足够的得分累积来开启，而每个迷你游戏都有1000分，但满分的要求都极为夸张，彻底打击人的自信心，其挑战性之高怕是连《猴球》也要自叹不如！







最后要说的是，与其说本作是"《雷曼》系列"最新作，倒不如说是"《疯兔》系列"第一作！手持马桶吸子铺天盖地袭卷而来的疯兔们可谓喧宾夺主，让主角风头全无。贱兔们猥琐的叫声极具杀伤力，在编辑部玩时我不得不把语音的音量调至一半以下，要不然可能会有某个被逼疯了的同学拿锤子敲我的头。

最不像无双的无双

《真·三国无双DS 斗士之战》是整个"《无双》系列"的最新作。该作自公布起到发售足足有将近3年时间，它的出现为整个"《无双》系列"在NDS上的发展……蒙上了一层阴影。



先说动作，本作同样采用了普通攻击+蓄力攻击的组合，不过最多只到C4。骑马、冲刺、跳跃之类的动作是能删则删。大概是因为能用的人数量明显变少，所以作为补偿，这3名角色的蓄力攻击区别明显，而且都比较好用。

什么？你说"这3名角色"？没错！本作我们只能控制3名角色，而且都是原创的。老实说，在第一遍通关之后，我个人感觉其实还不错。但是一想到居然只剩下两个人没用过了，心里那份沮丧就不用说了。再加上关卡一样，动作又不会增加，实际上通关一遍外加用剩下两人各打上一关，新鲜感基本上就没了。如果说《真·三国无双4》有48人所以卖6800日元的话，那么只能用3个人的本作无疑最多只能卖425日元。



掌机上的《无双》受限于机能，所以画面、音乐和家用机版不是一个级别的。不过游戏内容的丰富程度和家用机版也不是一个级别的，这个明显就是制作人员故意的了。不过内容变少之后，你还得保证足够的游戏时间啊！所以掌机上的《无双》往往会在战场上动些歪心思，以便拖延过关时间。本作的战场同样是被划分为很多个区域，我们需要将敌方区域的敌兵杀满一定数量才能通往下一个战场。有敌将镇守的地方，则需要先杀兵，之后再杀将。比较人性化的一点是，打过的区域以后可以直接通过，这样我们要赶去救火时也方便了很多。

《真·三国无双3》里的单挑在本作又得以复活——应该这样说，在本作中与敌将的战斗必定是单挑。由于不用考虑玩家用起来的感受，所以本作中的敌将招式也是相当夸张，什么4分身、元玉弹、召唤都有。而曹操等BOSS级角色更是有着《X战警》里万磁王的本事，实在让人无语。不过当真要打起来也很简单，因为敌人的攻击套路太少，如果进入之前准备好冰冻、方向混乱之类的妨碍轮盘，赢得胜利简直是轻而易举。

最后是卡片组，这也是本作惟一的收集要素。以前游戏的主角们此番全部变身为卡片退居幕后，这些卡片里有影响妨碍轮盘种类的，有直接增加玩家的能力的，还有两者同时提升的珍贵卡。除了珍贵卡要在高难度下才容易取得之外，普通卡还有升级的设定，老实说这是一个比较花时间的设定。不过由于其他方面实在有待提高，所以玩家只能为了收集而去收集，这样自然丧失了动力。



通上几遍之后进入OPTION浏览一下收集到的卡片组，结果惊奇地发现很多武将的造型居然和我们熟知的无双武将不一样。原来制作人员自己也没把本作当成正统的《无双》作品啊！首周5000套的销量已经很能说明问题了，至于光荣内部有没有开反省大会就不得而知了，只是最近听说光荣社长小松清志下台了。（笑）

高达无双 星辰的跳动是爱

作为一款动作类游戏，《高达无双》可以改进的地方还相当多，其中16认为最重要的就是增加战斗中的事件以及任务。类似“《战国无双》系列”，《高达无双》增加战斗中任务后将会为玩家提供更多的选择而不是像现在这样只要一味地杀敌就能够过关。本次为大家介绍的就是游戏中惟一的“隐藏”要素，虽然并不影响能获得的要素，但作为FANS，剧场版改写的《Z高达》剧情还是非常值得一看的。



▲妮可尔出现后会与艾玛进行对话，如果这期间玩家不赶过去的话很快两人就会一同战死。



▲战斗一开始就要全力前往营救被困的高达MK－Ⅱ，这样才能避免让拉迪殊遭遇亚扎的汉布拉比。

虽然《机动战士Z高达》的剧场版3部曲早已经结束，但剧中对原TV版剧情的改写却对整个UC高达产生了不小的影响。最重要的就是最终战中，原本卡缪通过生物传感器将Z高达的机能发挥到极致后，应该是无法承受精神上的重负而最终崩溃。但在剧场版，可能是为了缓和整部作品的悲剧性，戳死希洛克后卡缪只说了一句“没问题，我换个头盔”……

姑且先不去管这种改写是否还能让杰多理直气壮地登场，对于相关题材的游戏来说又活脱脱生出来一个隐藏要素。最先用到这一隐藏要素的就是《高达无双》，在官方模式的卡缪路线最后一关，如原作一样在战斗中发生肯格舰长乘坐的拉迪殊为掩护艾玛的高达MK－Ⅱ被亚扎击沉，那么在解决掉希洛克后卡缪就会感到“光芒越来越大”；但赶在拉迪殊之前与亚扎的汉布拉比战斗就能避免击沉事件的发生，而随后只要赶在妮可尔与艾玛战斗结束前击毁妮可尔驾驶的帕拉斯·雅典娜，就能让卡缪只以一个头盔的代价发动“最终奥义”。

SIMPLE2000系列Vol.116 THE 猫村的居民们 ～哈巴狗代官的恶行～

其实D3P对于游戏的理解还是满有一套的，虽然大家都对其借鉴其他作品创意这一做法颇有微辞，但实际上在借鉴的同时还是加入了不少要素的。本作虽然与《PIKMIN》雷同，但游戏最庞大的系统还是合成。除此之外，可爱的造型以及简单的操作更是非常适合普通女性玩家。



▲虽然目标非常明确，但如何才能获得才是游戏的关键。

以廉价以及善于借鉴其他厂商创意而被我们所熟知的D3P最近又提出了一款名为《THE 猫村的居民们～哈巴狗代官的恶行～》的游戏。大家不要被名称所误导，游戏并不是类似《恶代官》那样设计陷阱来阻止敌人的追杀，而是类似《PIKMIN》那样在各种地图上寻找道具宝物。

其实之前SIMPLE2000系列的《THE 原始人》便已经将《PIKMIN》的创意借鉴过去了，但与《原始人》相比，《狗代官的恶行》强调的不是收集食物促进原始人的进化，而是满足狗代官的要求搜寻各种宝物。虽然各个地图上也都存在着敌人，但战斗绝不是本作的重点，玩家所要面对的是如何克服复杂的地形和机关，找到并带回宝物。类似《PIKMIN》，玩家也是要指挥手下的小猫们执行采集、战斗等工作。而游戏中还设计了能力不同的小猫，利用它们才能顺利通过小溪或是打碎岩壁开启新道路。

除此之外，游戏的收集要素也算是丰富。利用收集的各种材料，玩家能够最多同时使用4种材料进行合成，而合成产物更是千奇百怪。不过前提是玩家要获得相应的合成素材，这就需要花上大把时间带着手下到处去搜刮了（这样看起来其实玩家在游戏中是最恶的……）。

铁拳通信 第二回

投技，《铁拳》中一项十分重要的攻击手段，投技的运用和应对也是对战中必须直面的课题。虽说投技可以拆解，但即便是一流的高手，也有拆投失误的时候。那么，在投技命中之后，攻方该如何扩大战果呢？在“铁拳通信”第二回中，就会为大家介绍这方面的内容。需要注意的是只有命中后令倒地对手头靠近自己的投技，才更容易追打，所以这次只会列出此类投技。为求直观，各种情况都会以表格形式体现，其实只要反向思维，就可以得出守方避免追打的方法。希望此表能助各位“铁匠”一臂之力。

※寝：躺着不动　原：原地起身　后：后转起身　顺：顺时针横转起身　逆：逆时针横转起身　确定：确定命中
左投：LP+LK或⇨LP+LK　右投：RP+RK或⇨RP+RK
⇨：方向短按　➡：方向长按　☆：方向回中



■莉莉的投技之后有多种压制方式，凌晓雨的投技后追打则可以确定命中，与她们对阵时要特别小心。

注1：后转时机恰当有可能躲过追打。注2：对凌晓雨和小罗杰时不可，基本追打要改为⇩ RK。补充：风间飞鸟在左投后可用LP+RK进行追打，对手原地起身后下段防御以外的行动都可命中，对后转起身还能施以连续技。

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION 投技后的追击对应表

令对手倒地后脸朝上头靠近自己的投技

角色	投技	基本追打	可命中	起身压制	可命中
德拉贡诺夫	左投	⇩ RP	寝·顺·逆	⇦RP LP LK	原
莉莉	⬂ LP+RP	⇩ LK	后转以外	⬃LK	原·顺
铁甲豹王	⬂ LP+RP	⇩ LK+RK	逆时针以外	⇩ RK	寝以外
	右投	⇩ LK+RK	寝·顺	⇨LP+RK	原·后(注1)
凌晓雨	左投或⬂ LP+RP	⇩ RK	确定	⬂ LK	原·后
雷武龙	右投	⬃ LK	确定	前冲⇨➡RP	后
	⇨➡LP+RP	⬃ LK	寝·原·顺	前冲⇨➡RP	后
三岛一八	右投	⇩ LK	确定	⇦RP RK LP	原·后
保罗	左投	⬃ LK	确定(注1)	前冲⇩LP RK RP	后
李超狼	左投或右投	⇩ LK	后转以外	前冲⇩⬃RK	后
洛	右投	⬃ LK	后转以外	⇩RP LK RK	原·后
马杜克	⇨⇦⬃⇩⬂➡ LP	⬃ RK	寝·后·顺	⬂LP	原
	⇨ LK+RK后RP+RK	⇨ RK	寝·后·顺	⇩RK	寝以外
豹王	⬃➡RP+RK	⇩ LK+RK	原地以外	⇩RP	原
朱莉娅	左投	⬃ LK	后转以外	前冲⇩⬋LP RP	后
尼娜	左投或右投后RP LP LK	⇩ LK RP	确定	前冲⇩⬋RP	原地以外
吉光	左投	⇩ LK	确定	⬂RP	原
布莱恩	左投或⇨➡LP+RP	⇩ RK	后转以外	前冲LK RP LP RP	后
杰克5	⬃ LP+RP	⬃ RP	逆时针以外	⇦⬃⇩⬋LP	原·后以外
	右投	⬃ RP	后转以外	前冲⬂LP RP LP RP	后
王椋雷	左投(注1)或右投	⇩ LK	后转以外	前冲⇩LP+RP	后

令对手倒地后脸朝下头靠近自己的投技

角色	投技	基本追打	可命中	起身压制	可命中
莉莉	左投	⇩LK	原地以外	⬂LP>⬂LP>LP RP>➡RP LP+RP	原
风间飞鸟	右投	LP+RK	原地以外	⇩LP>前冲LP+RK>⇦RP LP+RP RK	原
风间仁	⬃LP+RP	⇨RK	确定(注2)	⬂LP>站立RP>⬃RP RP LK	原
艾迪	右投	⇩RK	确定	⬂LP LP>前冲LP RP RK RK	原
布莱恩	右投	⇩RK	原地以外	⇩LP➡>⇨LP>LP×3>⇨➡RP	原
恶魔仁	右投	⬃RP	寝·顺	LP+RK>⬂LP RP⇨➡>⇨⇩☆⬋RK RK	原·顺·逆

这款游戏带来更多的是怀旧



我想除非是一个老玩家，不然一般是不会玩这款游戏的，就算玩了也很难将其通关。人都是这样，在经历了一些历练后会发现过去的东西往往更美好，于是才会有更多的怀旧、追述过去。游戏也不例外，有时一款老游戏带给你的往往是更多的感动。

怀旧一直是人们喜欢干的一件事情，比如时装界时不时来个复古；饮食业也会推出什么以"忆苦思甜"为主题的餐馆，卖的都是窝窝头之类的东西，游戏界那就更是如此了。君不见现在复刻版满天飞，稍好一点的完全重新制作把那些老玩家感动得痛哭流涕，不认真点的干脆就完全照搬，连一些BUG都不改，但老玩家还不是只有老老实实掏钱的份，说好听点是回忆当年的甜蜜岁月，说不好听点那就是一个"贱"字。

去年TGS笔者有幸试玩到了这款《前线任务 1st》(以下简称《FM 1st》)，说实话，对于S·RPG笔者还是更喜欢充满了幻想风格的类型，比如《火焰之纹章》、《梦幻模拟战》之类的，《FM》这种充斥着冰冷机械的S·RPG还是少了一点兴趣，虽然也会去玩玩。《FM》这个系列的一个特点就是对于战略战术的运用慎密，有时还是有一些难度的，这也正是它最吸引笔者的地方，如果是可以一路斩杀过去，那这样的S·RPG怎能体现战略模拟的精髓呢？NDS版的《FM 1st》的难度明显是调低了的，这对于现今的游戏氛围而言是应该的，掌机游戏玩的就是一个轻松和休闲，难度太大有些人反而觉得麻烦，这次的改动很好、很强大。再加上将两个篇章合而为一，给人容量厚道的感觉，这也是笔者最高兴的地方。不过玩过"《FM》系列"的玩家都知道，这系列的界面字号一般都不大，在玩《FM5》的时候更甚，字号不仅小，还是扁的，当年连系列"粉丝"的星夜都叫苦不已。《FM 1st》一开始那一段字笔者起初愣是没看出是什么，还以为是像《星战》那样的外星文字，后来隐隐约约能看到几个字幕，这才看出这些字还是属于地球的。就说嘛，这片头没啥改动啊，咋会变文字了呢。好在对话字号都斗大一个，照顾到广大近视玩家，不然肯定有人看到这些密密麻麻的"蚂蚁文"会扔机器的。

正如前面所说的，这是一个怀旧的游戏，作为一个老玩家，笔者并不期望新玩家能从中体会到什么，但如果你说它是一个好游戏那笔者就很欣慰了。正如我们常说的，什么是经典？经典就是在过去了若干年后你还记得它，还能回忆起它的美、它的好。

隐藏机体获取方法

クリントン试作型

【O.C.U】任务6完成后，在メナサ军オフィス与オルソン对话后出现任务，完成该任务获得。

【U.S.N】ハル与ウォン成为同伴后，在フォートモーナス司令室与スチュワート对话后出现任务，完成该任务获得。

クリントン型

【O.C.U】任务8完成后，在フリーダム的酒场与バート对话2次出现任务，完成该任务获得。

【U.S.N】在二周目后的フリーダム入手(店)。

コンゲ

【O.C.U】在二周目后的フリーダム入手。

【U.S.N】任务9完成后，进出司令室若干次出现EX任务3，完成该任务获得。

グロスター

【O.C.U】任务13，地图上部入手。

【U.S.N】任务10，在最左边住宅入口附近入手。

シーキング型

【O.C.U】接到任务17、任务18后再去军オフィス与オルソン对话出现任务，完成该任务获得。

【U.S.N】要去执行任务15时再次进入司令室，出去后出现任务，完成该任务获得。

アルゲム

【O.C.U】任务22完成后将发生的EX任务4完成后所获得的报酬。

【U.S.N】任务18最上方的工厂附近。

バンヤン

【O.C.U】任务28上部的集装箱附近。

【U.S.N】任务20初始位置左下附近的建筑物入口附近。

ガベル

【O.C.U】任务29坐上4格范围内。

【U.S.N】任务22右上的建筑物入口附近。

イノーヴァ

【O.C.U】二周目后的バリンデン(店)

【U.S.N】任务23地图左边的卡车附近。

ゼューレン

【O.C.U】任务30完成时。

【U.S.N】与ヘクター对话后入手。

ギガス

【O.C.U】二周目后的ルーヒディス。

【U.S.N】通关后的EX任务5完成后的报酬。

T.C.K强袭型

【O.C.U】二周目在武器商人武器商人キャンプ处购入。

【U.S.N】通关时。

荣誉勋章：先遣部队

越来越差，劝君放弃！



在不被大多数玩家关注的情况下，3月26日，《荣誉勋章：先遣部队》就这样静悄悄地推出了，并且还推出了Wii版。可是……

以古旧的二战影片交代了本作主人公——来自82空降师的Frank Keegan所处的时代背景，这种做法虽然给人很强的代入感，但早已经被二战题材的游戏用滥了，所以当再次看到这种表现形式时会觉得有"偷懒"的感觉。以PS2的机能怎样表现出大规模空降作战时那浩大的场面呢？当我们正要看EA如何挖掘PS2机能时，看到的一切令人失望。EA仿佛很老实地告诉所有玩家：我们不想挖掘PS2的机能。结果导致飞机上才看见3个简陋的同伴，我们如同坐在大盒子中的玩具兵，整个气氛完全不及想像。

《先遣部队》在画面的表现如果可以忍受的话，那对于这款游戏来说也没有什么值得好说了。因为当玩家开始游戏后《先遣部队》不会再给你任何惊喜。可能是二战FPS已经泛滥成灾，可能PS2是根本无法创新的平台，总之《先遣部队》中出现的所有内容我们几乎都在过去系列或者其他游戏中体验过，"重复"、"司空见惯"这类词汇会在游戏过程中不断浮现出来，这等于把《先遣部队》宣判了死刑。想想当年曾经大红大紫的《荣誉勋章》如今落到这个地步，确实让热爱过它的玩家感到酸楚。

《先遣部队》还有一个大问题就是地面上的武器不容易看清，容易被遗漏掉。当遭遇敌人时，老大难问题——瞄准依然难以克服。这次玩家面对的纳粹分子枪法还忒准，经常是当你聚精会神地要瞄准他们时，很可能已经被他们干掉了。问题是玩家会把所有错误都归结到PS2手柄和游戏设计上，这一切的罪过只能让《先遣部队》埋单了。

EA为什么会这么草率的把这款游戏推出来，在"《荣誉勋章》系列"山河日下的今天，《先遣部队》无疑是在给这伤口再洒把盐。这都打击了我个人对次世代的《荣誉勋章：空降师》的信心。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

塞尔达传说 黄昏公主

Wii 全版本

原名 ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス

免费拿道具

在斐罗尼森林的无人贩卖所里，如果不付钱拿了东西就想走的话，会受到店主特利尔的攻击。不过利用中断功能可以白拿，方法是在付钱之前先保存进度，之后选择不要就可以了。

其实只要付钱就不会受到攻击，如果付得多的话，特利尔的心情也会变好哦！

偶像大师

X360 日版

原名 THE IDOLM@STER

造福4：3电视使用者的秘技

如果阁下只有一台4：3的电视，那么在玩本作时你将看到被切割过的画面，因为游戏画面是16：9的。不过现在官方公布了可以让4：3电视使用者也能安心游戏的秘技。只要在启动游戏时按住X键，就可以强制以16：9模式开始游戏。如果因设置问题而无法实现的话，只要从设定画面启动游戏就行了。

看到这条秘技，不由得想起当年满大街找制式转换器玩DC的故事了。时代在进步啊……

失落的星球 极点危机

X360 全版本

原名 Lost Planet:Extreme Condition

自取灭亡的秘技

在网络对战模式中，在按START键的同时一起输入方向键的↑、↓、←、→中的任一个方向，就可以做出4种不同的姿势。不过在摆造型的时候会处于完全没有防备的状态，所以……

无敌秘技

输入以下指令后，韦恩将进入无敌状态，但是此秘技只对简单难度有效，另外过关后就会恢复正常，需要再次输入才能保持无敌。具体方法为：

先进入暂停画面，然后输入↓、↓、↓、↑、Y、↑、Y、↑、Y、↑、↑、↑、↓、X、↓、X、↓、X、←、Y、→、X、←、Y、→、X、RB+LB。

此外还有两条秘技，虽不及这条实用，但也颇有帮助，只是也要在简单难度中才能使用。

500点热能：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、X、Y、RB+LB

子弹无限：RT、RB、Y、X、→、↓、←、LB、LT、RT、RB、Y、X、→、↓、←、LB、LT、RT、LT、LB、RB、Y、←、→、X、RB+LB

这下好了，就连不会玩动作游戏的人也能安心体验Capcom的动作大片了。

怪物猎人P2 官方更新揭示板

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

又到了官方任务的更新时间了，由于“Challenge Quest”的特殊性，所以今后将利用这块小天地着重为大家介绍“Event Quest”的详细攻关方法，想知道这周官方又为大家准备了什么好材料的玩家，赶快往下看吧。





4月6日更新

雨夜のエッグシーフ

Hint 由于任务要求玩家搬运三个“飞龙の卵”返回营地，所以穿上一套拥有“搬运の达人”技能的套装就显得非常重要，我们的目标物位于密林8区蔓藤下的“窝”中，采取后必须需要按照6、5、2、1区的顺序才能返回营地。任务中出现的雌火龙几乎可以无视它的存在，因为它停留在2区的可能性比较小，即使运气不好吸引到了它的注意，只需要将其打跑就能消除它的干扰。整个任务的难点在于6



区的两只黑猫，由于在搬蛋的情况下，即便是拥有“搬运の达人”的技能，在移动速度上和它们比起来还是有很大的差距，所以玩家在进入6区后一定不要往地图中心移动，从左侧的边缘绕道而行，虽然会吸引到它们的注意，但是并不会让其追过来，从而顺利通过这里。接下来5区和2区野猪的威胁就要小很多，由于经过的路线都比较短，只要在进入区域一开始就看清楚它们准备冲刺的方向就能轻松回避。任务奖励中会出现一些特殊的蛋系道具，其中最诱人的莫过于“金のたまご”，它不但能够换取20000的金钱，而且更是制作装饰品“强运珠”（运气+3、气まぐれ-1，需2个槽）的必备道具，只要合理搭配装备技能，初期的玩家也能轻松拥有“激运装”，绝对是刷材料玩家的最大福音。

特典更新醒目

在下载页面选择“特典”的玩家可以获得官方最新送出的几个小礼品，除了非常可爱的幸运猪“天使装”（天使のレオダード）外，玩家从任务中返回时还有一定几率在村中的木桶中雇佣到特殊的橙色猫厨师，当然对于“ジャンボ”的新称号，相信很多玩过《怪物猎人2 dos》的玩家一定不会陌生吧。



像波斯王子那样挥舞双臂



我想说的是，如果你是波斯王子的死忠粉丝，对于这个系列爱得不行，又很想体验Wii手柄的新奇操作，那么你可以毫不犹豫地将Wii和本游戏揽在怀里。



Wii的手柄，可以说是一个“让玩家手痛，让厂商心痛”的东西，尤其是对后者而言，在很大程度上，自己以往针对那种“双手持握”手柄的游戏操作开发理念不得不完全抛弃，在游戏画面已经没有再多可以挖掘的前提下，厂商也只能将更多的精力放在对于操作的革新上。那么在这样的情况下，在Wii上的游戏就出现了两极分化的现象：一则完全发挥了Wii手柄的特性，比如《手舞足蹈 瓦里奥制造》；一则就只是将传统游戏生硬地套上了Wii手柄的操作，比如我们今天要介绍的《波斯王子 宿敌之剑》。（以下简称《POPRS》）

《POPRS》的画面就不说了，还停留在上个世代的画面表现实在是令人失望，玩家也就不要有太多非分之想。而剧情部分则与上一作《波斯王子 王者无双》没有太大的出入，故事主线保持基本一致，甚至连过场动画都几乎没有重做，只是在游戏流程上进行了一些变化。所以我们还是把谈论的重点放在操作上。

为什么我开始的时候要说本作是“将传统游戏生硬地套上了Wii手柄的操作”，是因为游戏开始阶段的教学操作就完全暴露了这一点，稍微想像一下就可以发觉游戏只不过是将PS2手柄的按键键位分配到了Wii的两只手柄上，然后将打斗动作运用于Wii手柄的动作感应功能。比如我们用左手摇杆控制王子移动，按右手的B键上墙，按A键爬上墙头，看到底下巡逻的敌兵后，甩动左手的双节棍手柄进入暗杀状态，然后按照画面提示甩动右手挥刀斩杀敌人。不知道我这么说能不能让各位有所体会。

其实我这样说并没有任何贬义，但我依然觉得这样未免有些太省事儿了吧？幸好本作并不是一款对动作部分有很精确操作要求的游戏，玩家更多的时间还是花在了关卡谜题的解答上，虽然其中很多也需要应用到动作感应操作，但比起打斗部分来说，还是要轻松许多。对于以上这一点，其实光凭文字实在很难让诸位读者有任何切身感受，至于这到底是一款新游戏还是一款老游戏，只能你自己说了算。



老游戏？新游戏？

多罗电视台



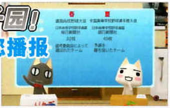
让我们一同打进甲子园！

多罗电视台每日为您播报

如果是细心的读者一定会发现，在4月份中棒球题材的游戏就出了4款，平台从PS3跨到PSP，而之所以在4月份棒球游戏会变得这么火，主要是因为日本高校棒球联赛春季赛的召开。大家都知道，日本人无论老幼都非常喜爱棒球运动，虽然职业联赛无论是选手名气还是激烈程度上都要比这种“小孩子们的游戏”要精彩得多，但相对来说，高校棒球联赛这种发生在自己身边的重要赛事更吸引平常老百姓——尤其是如果有自家孩子参赛的话。与其他青年赛一样，日本高校棒球联赛同样起着发掘新人的重要作用，而每年也都会在比赛中出现焦点选手。

日本高校棒球联盟每年春夏各举办1届赛事，春季赛事名为高校棒球选拔赛，由每日新闻协办，共有32所学校参赛；夏季赛事名为全国高等学校棒球优胜赛，由朝日新闻协办，共有49所学校参赛。两场赛事最大的不同在于参赛资格的界定，春季赛是通过评判委员会从提出申请的校队中





进行挑选，而夏季赛则是通过预选赛直接决定参赛队伍。其中春季赛的评判规则有些复杂，首先是参考申请校在前一年秋天地区大赛的成绩，结合当地学校数量以及综合实力从中选出28支队伍，其次是从在各地秋季大会上表现突出的校队以及那些存在不利条件的队伍中选出2队（所谓不利条件，主要是指校队人数过少、训练环境恶劣等），目的就是为了鼓励那些由于客观条件而失利的队伍，让他们在逆境中也不轻言放弃。另外会从获得前一年11月明知神宫赛冠军队所在地区挑选出1所学校，以及在落选校中挑选守备能力最好的1所学校参赛，可以说相对于以实战比赛为看点的夏季赛，春季赛更主要的是制造话题。

说到高校棒球联赛，最有名的就是甲子园，而一提到甲子园，相信喜欢看体育类漫画的读者对“带回一捧甲子园的土”这一经典场面都非常熟悉。促成这一名举的始作俑者是名叫川上哲治的高校选手，在1937年的比赛失利后他将甲子园场地上的土带回并洒到了母校的操场上。顺带一提，甲子园场地上的土是由日本的黑土和中国福建省的白沙混合而成的。

棒球在日本有着相当高的人气，在ACG中有着大量的棒球题材作品，而每年举办两届的日本高校棒球联赛无疑是最具参与性的。“打进甲子园”可以说是日本高校棒球队的梦想，而甲子园指的就是甲子园棒球场。甲子园棒球场于大正13年（1924年）8月1号建成，由于该年正值甲子，因此被命名为甲子园大运动场，也称为甲子园棒球场。





史上最强弟子兼一
激斗！诸神黄昏八拳豪

在上期的新栏目"游戏进行时"中，胜负师已经罗列了本作部分角色"动"状态下的连续技，但因为本作任务模式中对连击数有严格要求，（连技表格中的"？？HIT以上"即为该角色在任务模式中的连击数要求）所以大部分连技的组合都重新进行了调整，以方便玩家通过任务模式。而且，在本期的"游戏光环"中，还有这些连续技的影像演示，这样应该会更加直观。另外，本作的隐藏要素相当丰富，也会在本篇特快中一并公布。

文 胜负师　美编 NINA

PS2	史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪	Capcom	FTG
	史上最強の弟子ケンイチ 激斗！ラグナレク八拳豪		日版
	2007年3月15日	1～2人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

主要模式

①故事模式

ストーリーモード

出现条件 游戏一开始即可选择。

特点描述 讲述原本懦弱的高中生兼一通过艰苦的修行，打败以奥丁为首的不良少年组织"诸神之黄昏"的原作故事。游戏形式由教学模式、迷你游戏、对战组成，玩家一开始游戏时就应该选择这个模式，将游戏通关一次，这样可以开启很多基本的游戏要素。

②得分挑战

スコアアタックモード

出现条件 游戏一开始即可选择。

特点描述 类似于一般的街机模式，总共10关，最终BOSS是奥丁，可以接关。通关后可以获得角色的原画、隐藏服装等要素，可以调成最简单和一局定胜负来快速完成。

③时间挑战

タイムアタックモード

出现条件 用任意角色将得分挑战模式通关一次后出现。

特点描述 关卡配置与得分挑战模式基本相同，但CPU难度、时间和局数等内容均为游戏的默认值，也可以接关。该模式所含隐藏要素比较少，具体见下文。



④生存模式

サバイバルモード

出现条件 用任意角色将时间挑战模式通关一次后出现。

特点描述 一局定胜负，没有通关设定，也不能接关，整10关的对手必为奥丁。胜利后回复一半体力，气槽量会继承到下一战。难度方面是循序渐进，隐藏要素一般需要用指定角色打败10个以上对手，要达成这一要求非常简单。

⑤任务模式

ミッションモード

出现条件 使用新岛春男将得分挑战模式通关一次后出现。

特点描述 最有挑战性和趣味性的模式。在使用兼一完成了"60秒击倒宇喜田"、"把隐者打向障碍物"、"把狂战士打出场"、"把永久动状态爆气的奥丁打倒"和"打败4倍体力的20号"这5个任务后，就会出现13个角色（20号除外）的连技课题，全部完成后可以获得一张全女性角色的原画。这些任务的完成方法详见"角色与连技"部分。

⑥附加模式

オマケモード

出现条件 通过故事模式的BATTLE 1后出现。

特点描述 附加模式由3个部分组成。迷你游戏有6个，完成故事模式就会全部开启，比较毁手柄，还是少玩为妙。画廊模式在完成各个模式后，会逐步丰富，原画总数为31张。角色图鉴中有20名出场角色的详细资料，在完成故事模式后会出现兼一6位老师的资料，其他角色资料需要完成任务模式中各角色的连技课题才会出现。

其他隐藏要素

特殊服装	出现条件
兼一的3P和4P服装	使用兼一通过得分挑战模式
美羽的3P和4P服装	使用美羽通过得分挑战模式
美羽的5P和6P服装	取得3P和4P服装后，使用美羽在生存模式打倒10人以上
隐者的3P和4P服装	使用隐者通过得分挑战模式
女武神的3P和4P服装	使用女武神通过得分挑战模式
芙莱娅的3P和4P服装	使用芙莱娅通过得分挑战模式
奥丁的3P和4P服装	使用奥丁通过得分挑战模式

对战场地	出现条件
梁山泊（庭）	游戏一开始即可选用
梁山泊（道场）	游戏一开始即可选用
校舍屋顶	通过故事模式的BATTLE 1
街角	通过故事模式的BATTLE 2
巴士车顶	通过故事模式的BATTLE 2
港口	通过故事模式的BATTLE 3
教会	通过故事模式的BATTLE 3
地狱土表	通过故事模式的BATTLE 4
废弃工场	通过故事模式的BATTLE 5
新白连合本部	使用新岛在15分钟之内通过时间挑战模式

系统关键词

●返技 可将对手的打击技或打击型必杀技拦截，并给予一定伤害。但返技时机没有掌握好的话会露出很大破绽。

●虚实技 可将对手打成长时间硬直状态，在有气槽时会消耗1级气槽使攻击不能防御。命中后进行追打，对手会变为浮空属性。虚实技不会被返，可组合在普通技中使用，只是出招比较慢，被对手看穿的话会受到截击。

●投技 输入⇦+△或⇨+△后可使用投技，投技上段防御不能，但本作中的投技判定很弱，只对站立状态或使用返技的对手有效，投技动作易被对手的打击技截断。

●真必杀技 即一般格斗游戏中的"超杀"，可用⇩⬂⇨⇩⬂⇨△输入，会消耗2级气槽，威力基本固定，在连续技中使用不会有修正。

●动之型 选择"动"系统，在气槽全满（3级）时可按下R1键爆气，可在任意打击技之后发动。爆气状态中可以在必杀技后取消超杀，并能在8秒内任意使用超杀，命中后气槽会立即耗尽。

●静之型 "静"系统在气槽全满时可按R1键爆气，可在被动手攻击命中但未浮空时发动。爆气状态中可在防御时取消必杀技进行反击，但对输入必杀技的时机要求效高。在8秒的气槽持续时间内，体力会慢慢回复。

●障碍物 使用吹飞型的招式将对手打向障碍物，使障碍物被破坏，那么对手会出现晕厥状态，可任意追打，但连击数不会累加。注意，有些障碍物要命中两次才会被破坏。

●出场 部分场地是有边界的，在用吹飞技或空中连技将对手打出场外后，本局比赛会立即结束，判出场者失利。

操作指令	效果
方向⇨	向前走动
⇨⇨	前冲
按住⇨	奔跑
方向⇦	后退
⇦⇦	疾退
方向⇧	向内侧移
方向⇩	向外侧移
□键	弱攻击
△键	强攻击
○键	返技
×键	虚实技
L1键	挑衅
R1键	爆气
R2键	真必杀技

角色与连技

在本作全部14名可使用角色中，连续技难度最大的是狂战士和奥丁，狂战士的连技在⇩⬃⇦△后要快速输入⇧取消，才能让□□□顺利接上，而奥丁连技的难点在于⇩⬃⇦△□需要以极快速度输入，不然是无法命中的。

白浜兼一	使用条件：游戏初期即可选用。
13HIT以上	×>△>⇨□□>□□□>⇩⬂⇨□>R1>□□□>⇩⬃⇦△>R2
风林寺美羽	使用条件：游戏初期即可选用。
44HIT以上	□□□□>R1>⇦□□△>□□□□>⇩⬃⇦△>R2
武田一基	使用条件：通过故事模式的BATTLE 1后出现。
26HIT以上	×>△△>⇩⬃⇦△>□□□>⇩⬂⇨△△>□□□>⇩⬃⇦□>R1>□□□>R2
宇喜田孝造	使用条件：通过故事模式的BATTLE 1后出现。
13HIT以上	⇧□>□□>⇩⬂⇨□(1HIT)>R1>□□>⇩⬂⇨□(1HIT)>R2
女武神	使用条件：通过故事模式的BATTLE 2后出现バルキリー。
26HIT以上	⇦□□□□>□□□⇩⬂⇨△>R1>□□□>⇩⬃⇦□>⇩□□□>⇩⬂⇨△>R2
隐者	使用条件：通过故事模式的BATTLE 2后出现ハーミット。
26HIT以上	□□□>⇩⬂⇨△>R1>(□□□>⇩⬂⇨□)×2>□□□>⇩⬂⇨△>R2
齐格菲	使用条件：通过故事模式的BATTLE 3后出现ジークフリート。
21HIT以上	⇨□□>⇨□□>⇧△△>R1>□□>R2
洛基	使用条件：通过故事模式的BATTLE 3后出现ロキ。
52HIT以上	[4雷以上]□□□>⇩⬂⇨□>R1>□□□>⇩⬃⇦□>□□□>⇩⬂⇨□>R2
托尔	使用条件：通过故事模式的BATTLE 4后出现トール。
14HIT以上	⇨□△(第2击命中)>□□□>⇩⬂⇨△>R1>⇩△>⇩⬂⇨△>R2
芙莱娅	使用条件：通过故事模式的BATTLE 4后出现フレイヤ。
33HIT以上	□□>⇩⬂⇨□>R1>□□>⇩⬃⇦□>□□>⇩⬂⇨□>R2
狂战士	使用条件：通过故事模式的BATTLE 5后出现バーサーカー。
28HIT以上	⇨□△>□□□>⇩⬃⇦△⇧>□□□>⇩⬃⇦△⇧>□□□>⇩⬃⇦□>R1>□□□>⇩⬃⇦□>R2
奥丁	使用条件：上面7名八拳豪成员均在生存模式打倒10人以上出现オーディーン。
37HIT以上	⇨□□>⇩⬂⇨△>□□□>⇩⬃⇦△□>□□□>R1>⇦□□>□□□>⇩⬃⇦□>R2
新岛春男	使用条件：奥丁出现后，用兼一在生存模式打倒10人以上。
16HIT以上	版边⇦□>R1>⇩△△>□□□>⇩⬂⇨□□>□□□>⇩⬃⇦△(1HIT)>R2
20号	使用条件：新岛春男出现后，用洛基在15分钟以内通过时间挑战模式。
无要求	[3雷]远距离⇧□>前冲(□□□>⇩⬃⇦□)×2>R1>□□□>⇩⬃⇦□>R2

©松江名俊／小学馆 Presenten by Shonen Sunday ©CAPCOM CO.,LTD 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

Be your very own miracle

如果您不幸是个音乐游戏发烧友，那我只能真心地祈祷您千万别遇见《DJMAX2》，因为您的理智绝对抵不过她的诱惑，到头来只会拿起PSP为其耗磨无穷无尽的时间。我有充足的理由相信，当任何一个人拥有这款音乐游戏之后，都会在第一时间将自己关在卧室里，躺在松软的睡床上静静地体会那只属于一个人的快乐旋律，一如这款游戏的主题曲：《Be your very own miracle》。整个房间，仿佛已在此时坠入音乐的海洋。

然后，深海里开始奏鸣天籁。

文 D·S 美编 NINA

DJ MAX 携带版 2	Pentavision		MUG
PSP	DJ MAX Portable 2		韩版
	2007年3月30日	1－2人	49.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上





DJ初体验 Easy Style

Point1 操作介绍

键位	4键模式	5键模式	6键模式	8键模式
←	左一音符			
↑	左二音符			
→	－	中央音符	左三音符	左三音符
□	－	中央音符	右三音符	右三音符
△	右二音符			
○	右一音符			
×	发动FEVER(FEVER槽蓄满后)			
L	减速	减速	减速	L音符
R	加速	加速	加速	R音符
滑杆	巨大七彩光柱(转动滑杆)			

(注：所有键位均可在"OPTION"下的"CONTROL"中依个人喜好重新设定。)

Point2 主菜单介绍

PORTABLE2	进入游戏；具体内容会在后面的"模式简介"中详解。
NETWORK	联网对战；玩家可选择自己建立房间(CREATE STAGE)或加入别人的战局(JOIN BATTLE)。
COLLECTION	收藏库；玩家可在其中查看自己的收集完成率、称号、战绩以及欣赏收集来的壁纸、影像和DISC。
LINK DISC	与《DJMAX》(前作)联动；将光盘放入光驱内联动后即可在新模式下重温前作的54首经典曲目。
MV edition	MV影院；玩家可在此欣赏所有歌曲的MV。
O·S·T	CD碟包；玩家可在此欣赏"《DJMAX》系列"中的所有歌曲。(按L/R键可换盘)

Point3 模式简介

模式名称	内容介绍
4B TUNES	4B关卡模式，主音符为4个，初学者适用。
5B TUNES	5B关卡模式，主音符为5个，普通玩家适用。
6B TUNES	6B关卡模式，主音符为6个，高级玩家适用。
8B TUNES	8B关卡模式，主音符为8个，达人玩家适用。(HARD难度下出现)
Free Style	自由模式，玩家可在此随意演奏已在"关卡模式"中选过的歌曲(按□键可随时更改键数)，连击数可累积。
Xtreme Challenge	任务模式，这里的每个任务均是将数首歌曲串在一起让玩家连续演奏，玩家要在顺利演奏的同时达成任务条件才算过关，这里的任务越往后越变态，而且无法调节难度，可说是专为骨灰级玩家准备的自虐模式。
OPTION	设定，玩家可在这里更改游戏难度、画面位置、音频设定及键位设定等。

Point4 上手指南

1 第一次游戏时系统会问您"以前是否玩过《DJMAX》？"选"是"的话则开始游戏后的默认难度为"Normal"，选"否"的话则为"Easy"。(可在OPTION中随时更改)

2 游戏共有"Easy"、"Normal"及"Hard"三种难度，难度越低，系统对玩家按键时机的判定就越宽松，故此初学者可在低难度下好好适应游戏的系统及节奏；但相反地，要想获得高分数的话，在判定严格的高难度中演奏歌曲才是惟一途径。

3 选择歌曲时，歌曲旁边的"Lv.×"表示歌曲难度，建议初学者选择1至3级以内的歌曲练习。

4 许多歌曲的预览盘面左侧会有一层浅色的"HARD"框，这表示该首歌有高难度模式可供选择，这时按方向键左或右即可使其出现。(盘面图案会有变化)

5 在选歌画面下按△后可调节歌曲的速度以及设置各种特殊效果，由于这些地震、烟雾、隐形、反转之类的变态效果在后期的任务模式中会频繁出现，故此大家可以在平时试着练习一下。

6 游戏中按下相应键位后出现的"MAX××%"表示按键时机的准确度，完全合拍时是100%，稍有偏差则是90%，之后依80%、70%……的规律递减，最低为1%，什么也不按则是BREAK。演奏结束后系统会将你的准确率算出一个平均值，通常许多奖励要素都需要高命中率才能出现，所以游戏时请务必注重把握节奏，不要总以为按中就算。

7 音乐面板右侧的能量槽为玩家的HP，当漏过音符后会减少，全部消失后则GAME OVER。玩家可通过连击重新积蓄HP，连击数越高HP就恢复得越快。

8 进入游戏后，如果觉得游戏速度不适合自己，可以随时按L/R键进行减速/加速(FEVER状态除外)，每次调节的倍率为0.5，注意游戏速度最慢为0.5倍速，最快为5倍速。



©2004,2006,2007 PENTAVISION,ALL RIGHTS RESERVED.

DJ进阶堂 Normal Style

Point1 DJ等级

每首歌曲结束后玩家会依表现得到经验值(EXP)，当经验槽积累到100%后即可升级，等级上限为99。随着等级逐步提升，各种隐藏要素也会随之开启。不过要注意的是当DJ等级升到一定程度后，"Easy"或"Normal"难度下的歌曲就无法令玩家升级了，这时一定要将难度调高才可以。



Point2 技能效果解析

除初始装备外，玩家购买的每个角色、面板及音符均附有不同的技能效果，它们所代表的功效分别是：

SPEC(▮▮▮)	最大HP数值。(标准为100)
GOLD+××%	获得金钱增加××%
EXP+××%	获得经验值增加××%
DefUP+××%	HP扣除量减少××%
TECH+××%	HP回复量提高××%
FEVER+××%	FEVER槽初始量为××%
AUTO+×	失误×次以下时不会中断连击



Point3 金钱的用途

同样地，每首歌曲结束后玩家也会依表现得到金钱(GOLD)，金钱是用来购买隐藏角色(CHARACTER)、面板(GEAR)及音符(NOTE)的惟一途径，可说是吸引玩家反复游戏的动力之一。在选歌画面下按R键即可进入选购菜单，选定心仪物品购买后再次按○键确认即可将其装备(EQUIPPED)。

Point4 FEVER系统评析

游戏进行时，屏幕中间会有一条细长的透明框，这就是本作的新增系统"FEVER槽"。槽内的红色区域便代表储蓄的FEVER值，它会随着玩家按对音符的次数逐渐增长，当FEVER槽蓄满后(会不停闪烁)，按下×键即可进入"FEVER状态"，这个状态会持续10秒左右，此时所有连击数翻倍(屏幕上会显示"COMBO×2"字样)，可说是狂捞分数的大好时机。此外，如果在FEVER状态下再次发动FEVER，即可进入"COMBO×3"状态，如此连续发动最高可达"COMBO×5"，场面可谓华丽至极。不过，想要快速连续启动FEVER系统并不简单，如果准确率无法达到100%，那么FEVER槽的蓄积速度便会非常缓慢，几乎无法在10秒内再次蓄满，故此快速准确地连续按键是必不可少的基本功。



但是，FEVER系统也是一把双刃剑，由于发动它需要玩家在百忙中抽空去按×键，故此一旦音符下落频繁时将极易造成连击中断，而且在"COMBO×4"及"COMBO×5"的状态下音符下落速度会增加0.5倍，这对玩家的操作熟练度也是一个不小的考验。

DJ启示录 Hard Style

Point1 任务模式详解

这个模式可说是让众多玩家既爱又恨，爱的是花样繁多的任务种类与丰厚的报酬(随着不断完成任务玩家的称号也会产生变化)，恨的是有些猥琐变态的任务简直摆明了不把玩家当人看，不过郁闷归郁闷，只要因势利导地掌握一些应付任务的小技巧，技术熟练的玩家还是足以应付大多数情况的。以下是个人总结出的一些小心得，有挑战兴趣的玩家可以参考。



任务种类	任务说明	应对方法
SCORE	累计得分超过规定目标	最简单的一种任务，只要所有歌曲达成AC(All Combo)并将命中率保持在90%以上通常都能轻松通过。
FEVER	在每局中发动FEVER×N	这种任务的要点在于要熟悉每首演奏曲目，因为通常只有在歌曲高潮部分才有机会发动连续FEVER，所以当FEVER槽蓄满时不应立即发动，而是积攒起来等待时机。对于某些高潮部分靠前的歌曲，技能"FEVER+××%"将非常有用。
RATE	保持准确率在××%以上	对于一向看重连击而不大关注节拍的玩家而言，这类任务难度极大——尤其是节奏缓慢的曲子。故此，执行此类任务前可适当调高曲速，FEVER系统能不用就不用，避免出错。
BREAK	不能漏过××个音符	技能"AUTO+×"自然是必备的，这里强烈建议无视FEVER系统，总之一切以安全为优先。
COMBO	连击数超过××××	任务相对简单，但同样需要装备技能"AUTO+×"，视情况灵活运用FEVER系统。

以上这些只是各类任务的初始条件，在后期的任务中，玩家经常会遇到复合条件并附加各种不利状态的任务，譬如"保持准确率在××%以上+连击数超过××××+地震、烟雾、屏幕翻转效果"之类，可谓让人欲哭无泪……总之，若想成功完成这些任务，经过不断练习产生的手感与经验是必需的，而利用连续发动FEVER抵消部分异常状态的方法也是要明确的目标之一，不容忽视。

Point2 联机模式详解



联机模式(NETWORK)可说是本作最大的乐趣之一，连击加分系统是这个模式的精髓所在，对战时往往在最后一刻战况发生戏剧性变化的一幕尤其令人紧张兴奋。关于此模式的心得有以下几点：

1 联机时会选择许多目前尚未出现的隐藏歌曲。
2 联机时依然可选择角色、面板、音符等，但只会保留外观，无法在对战中发动效果。
3 连击数每超过一定数值时便会得到奖励加分(等比递增)，故此要尤其注重COMBO不被打断。
4 联机对战后胜负双方均会得到一定量的经验值及金钱作为奖励，故此一人用两台PSP来"刷宝"亦不失为一种快速致富的途径。
5 不同游戏载体之间(UMD&ISO)目前尚无法联机，遗憾……

Point3 联动模式详解

联动模式(LINK DISC)也是追求完美收集率的玩家绝对不可错过的内容——当然，前提是你要有一张前作的UMD光盘或记忆棒中的ISO。其注意事项如下：



1 联动后的所有歌曲默认难度为"Normal"，追加FEVER系统。
2 相关隐藏要素的取得与键位模式无关，故此仅追求隐藏歌曲《Rolling on the Duck》的玩家可从最简单的4B模式入手，第一时间内搞定40首歌后收工。
3 联动模式下无法获得经验值，打出高连击数也没有奖励(还好金钱照拿不误)。
4 与联机模式一样，不同游戏载体之间(UMD&ISO)目前同样无法联动；ISO之间的联动(需要将换入的ISO重命名成与之前相同的文件名)可免引导盘，但有记录丢失的危险，请慎用。

Point 4 其他补充事项

1 本作的游戏记录是与PSP绑定的，如果玩家取出记忆棒到另一台PSP上玩则会造成记录丢失，请千万小心。

2 "Collection模式"下玩家可以在RANKING中看到自己在各个模式下的最高得分，并同时得到一组对应密码及《DJMAX》的官网地址www.djmax.co.kr，登录网址后输入密码即可将自己的成绩上传至官方排行榜(共有1000名)，不过由于一些令人遗憾的原因，该网站不久前已将中国IP屏蔽，何时解锁尚不得而知。


■在韩国的促销活动中，竟然还有人COS这五个《NB Ranger》中的猥琐男，寒……

3《NB Ranger》相关歌曲是目前"《DJMAX》系列"中人气最高的，这一系列韩国版"情人去死去死团"团歌的MV实在是超级爆笑，大家千万不要错过。

DJ收藏库

Professional Style

Point 1 全部影像出现条件

影像标题	出现条件
Get on Top(No Cut Version)	等级升至Lv.15
DJMAX Portable 2(Opening Movie)	等级升至Lv.22
NB Rangers: Returns(Dance Edition)	等级升至Lv.60
DJ Max Portable 2(Credits)	等级升至Lv.90
Outlaw & Syriana Chronicle(Director's Edition)	累计演奏1470首歌曲
Sound Storm(Pentavision Sound Team VJ Edition)	在自由模式下累计连击数超过14000，或累计演奏750首歌曲

Point 2 全部音符出现条件

音符名称	出现条件
Basic	初始拥有
Sweet	等级升至Lv.3
Ice Flame	等级升至Lv.17
MagicalPET	等级升至Lv.27
Star	等级升至Lv.35
Crystal	等级升至Lv.43
Prestige	等级升至Lv.50
Music	等级升至Lv.59，或在自由模式下累计连击数超过56000。
FortunePocket	等级升至Lv.67
Meteor	等级升至Lv.97，或累计演奏2610首歌曲。
Jewel	完成任务"-1"
Young Bird	累积胜出20场联网对战，或累计演奏360首歌曲。
Crystone	完成任务"KIMYS' Laboratory"，或累计演奏900首歌曲。
Bomb	累计演奏1290首歌曲
Star Capsule	累计演奏1440首歌曲
Chick	累计演奏1650首歌曲
Rice Ball	在自由模式下累计连击数超过90000，或累计演奏1800首歌曲。
Aqua	完成任务"Enter the Pentavision"，或累计演奏2370首歌曲。
Broken Heart	在3月14日(PSP系统时间)演奏一首歌曲，或累计演奏2430首歌曲。
BlackSteel	累计演奏2610首歌曲





Point 3 隐藏歌曲出现条件

《Negative Nature》	等级升至Lv.10
《Memoirs》	等级升至Lv.45
《NB RANGERS: Returns》	等级升至Lv.55
《Minus 3》	等级升至Lv.70
《NB POWER》	等级升至Lv.82
《Plastic Method》	完成任务"Missing You"
《Starfish》	完成任务"Rock or Die"
《Brave it Out》	完成任务"Soul's Melody"
《Nightmare》	完成任务"Bloody MANIcure"，或累计演奏1860首歌曲。
《Another Day》	在自由模式下累计连击数超过4000
《Cherokee》	在自由模式下累计连击数超过7800
《Fentanest》	累积胜出10场联网对战，或累计演奏520首歌曲。
《Rolling on the Duck》	演奏40首前作歌曲(需与前作联动)，或累计演奏2730首歌曲。
《Syriana》	收集17种DISC，或累计演奏390首歌曲。
《WhiteBlue》	收集全部22种DISC，或累计演奏670首歌曲。
《Be your very own miracle》	在任意关卡模式下连续演奏完4首曲目后平均准确率在96%以上。

Point 4 全部角色出现条件

角色名称	出自曲目	出现条件
自定义	无	初始拥有
Nare	《Right Now》	完成任务"First Step"
Moki	《Lost'n Found》	完成任务"Day Dream"
Laira	《Bye Bye Love》	完成任务"Lovexteme"
Hwan	《Get on Top》	完成任务"The Robots"
Ami	《Stay With Me》	完成任务"Sweetcute"
Root	《Syriana》	完成任务"Funkfest"
Stella	《Mess it Up》	完成任务"Fever Time" mission"
Musiro	《Yo Creo Que Si》	完成任务"Breaking the Law" mission"
Katharine	《Starfish》	完成任务"Rock'n Night" mission"
Namoo	《Negative Nature》	完成任务"Natural Life"
Kaya	《Nightmare》	完成任务"Angelic Eyes"
Angela	《Divine Service》	完成任务"Deadly Poison"，或累计演奏2272首歌曲。
Mimi	《Yellowberry(AJ Mix)》	完成任务"Deep Mist"，或累计演奏2274首歌曲。
Ban	《Divine Service》	完成任务"Emotion Pulse"，或累计演奏2276首歌曲。
Remy	《Sunset Rider》	完成任务"Lite House"，或累计演奏2284首歌曲。
Seha	《Ladymade Star》	完成任务"Rave 2 Wave"，或累计演奏2284首歌曲，或累计胜出5场联网对战。
NB Ranger	《NB Ranger》系列	完成任务"Return of the Dragon"，或累计演奏2288首歌曲。
Lion	《Brave it Out》	完成任务"Russian Roulette"，或累计演奏2292首歌曲。
Amiel	《Fallen Angel》	完成任务"Penalty Area"，或累计演奏2296首歌曲。
Hully	《Blythe》	完成任务"Memory of the Past"，或累计演奏2300首歌曲。
TE-1116	《Negative Nature》	完成任务"Boutique Rules"，或累计演奏2304首歌曲。
Deen	《Nightmare》	完成任务"Friday Nightmare"，或累计演奏2308首歌曲。
Zina	《Stalker》	完成任务"Femme Fatale"，或累计演奏2312首歌曲。
Pinky	《Hello Pinky》	完成任务"NieNova"或累计演奏2316首歌曲。
Preiya	《Oblivion》	完成任务"Style Misture"，或累计演奏2320首歌曲，或累计胜出40场联网对战。
Pino	《My Alias》	完成任务"Panaxism"，或累计演奏2324首歌曲。
Jeremi	《Outlaw》	完成任务"Black & White"，或累计演奏2328首歌曲。
Teakwonburi	《Taekwonburi》	完成任务"Animal Crew"，或累计演奏2332首歌曲。
Agness	《Fentanest》	完成任务"TARIta"，或累计演奏2336首歌曲。
El	DMP2 Band Vocals	完成任务"Ruby 2uesday"，或累计演奏2530首歌曲。
Minseo	DMP2 Band Guitarist	完成任务"Ache's Visual Lab"，或累计演奏2540首歌曲。
Mars	《Minus 3》	完成任务"Croove's Clover"，或累计演奏2550首歌曲。
Rita	《Brandnew Days》	完成任务"Planetboom Track"，或累计演奏2560首歌曲。
Ninja Quaidan	《Rocka-a-doodle-doo》	完成任务"Makou Syndrome"，或累计演奏2570首歌曲。
Erusi	《Another Day》	完成任务"FE FActory"，或累计演奏2625首歌曲。
Beki	《Get Out》	完成任务"Beat Generation"，或累计演奏2650首歌曲。
Jisu	《Midnight Blood》	完成任务"M2U'S Tranceform"，或累计演奏2660首歌曲。
Mob	《Lost'n Found》	完成任务"Global Sensation"，或累计演奏2670首歌曲。
Dr. Hechi	《My Alias》	完成任务"Head Spin"，或累计演奏2680首歌曲。
Edith	DMP2 Band Guitar	完成任务"Electronic License"，或累计演奏2690首歌曲。
Eruki	《Another Day》	完成任务"CRooFE"，或累计演奏2710首歌曲。
Junghye	《Seoliem》	完成任务"ND Lee"，或累计演奏2720首歌曲。
NB Mask	《NB POWER》	完成任务"NB VS Envy"，或累计演奏2750首歌曲。
Melody	DMP2 Band Keyboard	完成任务"She is Miya"，或累计演奏2770首歌曲。
Sadori	《Showtime》	完成任务"Just 1%"，或累计演奏2790首歌曲。
Dr. Storm	《Brain Storm》	完成任务"Brain Survival"，或累计演奏2810首歌曲。
Ari	DMP1 Band Keyboard Player	演奏1首前作歌曲(需在"Link Disc"菜单下与前作联动)
50. Lena	DMP1 Band Guitarist	演奏4首前作歌曲(需在"Link Disc"菜单下与前作联动)
L	DMP1 Band Vocals	演奏18首前作歌曲(需在"Link Disc"菜单下与前作联动)

Point 5 全部面板出现条件

面板名称	出现条件
Basic	初始拥有
Green Miles	演奏4首歌曲
Twin Death	等级升至Lv.13
PG-Black	等级升至Lv.23
PGP	等级升至Lv.31
Hello Pinky	等级升至Lv.39
Ruby Spinel	等级升至Lv.47
Aqua Spinel	等级升至Lv.53
Puppy	等级升至Lv.63
Alien	等级升至Lv.99
Santa	累积胜出30场联网对战，或累计演奏960首歌曲。
Method	累积胜出50场联网对战，或累计演奏1590首歌曲。
Golden	完成任务"Score Attack"
Mystic Forest	完成任务"Mental Storm"，或累计演奏840首歌曲。
SummerTime	完成任务"Reverse Track"，或累计演奏1110首歌曲。
Portable	完成任务"HeLLord"，或累计演奏2340首歌曲。
NB RANGER	在自由模式下累计连击数超过30000，或累计演奏300首歌曲。
Winterstar	在自由模式下累计连击数超过69000，或累计演奏1530首歌曲。
Neonsign	在自由模式下累计连击数超过85000，或累计演奏2580首歌曲。
White	在自由模式下累计连击数超过99999，或累计演奏2580首歌曲。







GUITAR HERO II

皇后、滚石、黑色安息日、忧郁蓝调……或许这些名字对于90后一代而言并没有什么特别的意义，然而在年龄稍长的一代人(尤其是音乐发烧友)眼中，他们无疑与耶和华具有着同样的地位。在那个时候，"rock"代表着许多人生命中的一切；在那个时候，年青人们常常三五成群地聚在街角的小酒吧里，用廉价的电吉他纵情诠释着心中的旋律；在那个时候，根本没有人敢奢求将来有一天会把这些著名摇滚乐队的名曲尽收囊中，而且再经由自己的双手以崭新的风格重新演绎出来——天哪，这简直是一场不切实际的白日梦。

然而，《吉他英雄II》就是这样一款让你美梦成真的音乐游戏。

文 D·S
美编 NINA

Shout at the devil

吉他英雄II	Redoctane/Harmonix Music		MUG
X360	Guitar Hero II		美版
	2007年4月3日	1～2人	89.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：13岁以上

1 操作简介

键位	对应弦律
LB	绿键
LT	红键
RB	黄键
RT	蓝键
A	橙键
BACK	发动SP
左摇杆	拨弦

或许大部分习惯了用大拇指玩音乐游戏的人都会对这种奇怪的键位分布感到疑惑，但请相信，不适应只是暂时的，待您在练习模式中熟悉了键位操作后，一定便会明白制作人员如此设定的良苦用心：当你在高难度下不停地在轮指与和弦间快节奏地变换指法时，这种"六指齐用，各司其职"的方式会使你的反应时间大大缩减，同时也能最大限度地模拟出手握吉他弹奏时的疯狂感觉。此外，当按住长音键时玩家可同时将左摇杆由下向上拨动，模拟吉他拨弦的动作，可加速得分。



2 难度解析

Easy	入门级难度，只有三个键位可按，按键频率也很低，可说是为初次接触音乐类游戏的门外汉准备的扫盲级课程。(此难度下无法获得报酬)
Medium	普通难度，除橙键外的四个键位都要用到，节奏适中，除了后期的几首BT歌曲外难度系数不高，建议大部分玩家直接从此难度开始游戏。
Hard	困难难度，需要用到所有的键位，节奏快，难度高，适用于有一定经验基础的玩家，没有适应键位的人最好不要随便尝试。
Expert	专家级难度，专为达人级的极限玩家特设的最高难度，能顺利地用吉他控制器演奏完所有专家级曲目的人……通常都在舞台上站着。

(※难度与分数是成正比的，某些"在一局中获得××万分"的成就项目只有在高难度下才能完成。)

3 整备菜单

在建立了你的独有ID后，玩家的Hero生涯就正式开始了，现在你面临着四个选项，它们分别代表——

Play Live Show	开始游戏：完成每个曲目后获得的星数代表你取得的成绩，最高评价为完美演奏(命中率100%)后取得的金色五星。
Change Character	更换角色：选个你看得过眼的角色作为主角华丽登场吧，不同的角色对游戏演奏没有影响。
Change Guitar	更换吉他：更换吉他的面板及外形，同样对游戏演奏没有影响。
The Store	购买并开启各种隐藏要素。(金钱在每场演奏结束后自动获得)

商店物品一览

Guitars	隐藏吉他，售价$500～$8000不等；
Finishes	吉他面板，售价$250～$550不等
Songs	隐藏歌曲，售价$550
Characters	隐藏角色，售价$5000～$7000
Outfits	隐藏服装，售价$2000
Videos	隐藏影像，售价$1500
Downloads	下载内容



■这就是隐藏影像中的主角——制作人Elena Siegman女士。



©2006-2007 REDOCTANE,INC.

4 系统简介

返场 在每个场地的第四首曲末，如果你的表现够好，那么观众会在你演奏结束后热情欢呼便要求你再来一曲，这就是"返场"。此时会出现一首新的隐藏曲目供你演奏，顺利成功后，玩家即可进入下一个新场地——当然，你也有权利拒绝返场。（不过这样做除了能解开一个成就外实在没有意义……）

分数表 这是玩家表现的最直接反映，每10次连击成功后便会使得分加倍（下面会出现"×N"字样），普通状态下最高为4倍，发动SP(Star Power)后最高为8倍。

键位 与所有的落下式音乐游戏一样，本作的玩法非常简单（看似），你只需看准音符落下的时机按下相应的按键就可以了（连续长音的音符需要持续按住）。不过与其他音乐游戏相比，本作对按键时机的判定非常严格，动作稍快或稍慢均会导致失误扣血。此外进行轮指操作时（参见左页"操作简介"部分的配图）尤为困难，节奏稍乱便会导致连续miss而GAME OVER，请大家多加小心。



报酬 完成普通级难度以上的曲目后，玩家会得到部分出场费作为报酬，利用这些金钱，我们可以去商店中购买并开启各种隐藏要素，这是美式游戏的典型做法，相信大家已经都很熟悉了。注意，当你表现不够精彩时，报酬可是会扣成很少哦。

SP槽 游戏时偶尔会连续出现一段星形的音符，只要将其全部按对，那么便会在SP(Star Power)槽中积蓄一部分SP能量，当SP能量超过半槽时，玩家即可按"BACK"键发动"SP状态"。在SP状态下玩家的连击数得分倍率将会翻倍，HP指针会大幅右倾，不过SP能量也会随之慢慢消耗，当能量用尽后一切复归平常。

HP槽 指针初始位置居中，玩家按键失误后便会向左倾移，当指针到达红色区域的最左边后即GAME OVER；相反地，持续连击成功便会使指针右倾——不过说实在的，实际游戏时很少有人会关注到这个……

5 游戏成就列表

成就名称	点数	取得方法
Dimebag Darrell Award	10	100连击
Joan & Lita Award	30	100连击（合作模式）
Eddie Van Halen Award	30	500连击
Joe & Steven Award	30	500连击（合作模式）
Yngwie Malmsteen Award	30	1000连击
Keef & Mick Award	30	1000连击（合作模式）
Easy Tour Champ	10	打通简单模式
Medium Tour Champ	30	打通普通模式
Hard Tour Champ	30	打通困难模式
Expert Tour Champ	30	打通专家模式
Saturday Morning Award	10	弹奏完《Trogdor》和《Thunder Horse》
Kick the Bucket Award	30	在专家模式下弹奏完《Jordan》
Scenester Award	10	弹奏完所有隐藏歌曲
Scoremonger Award	10	进入8倍得分状态
Lennon & McCartney Award	10	进入8倍得分状态（合作模式）
Rock Snob Award	10	拒绝返场（俗称耍大牌……）
Rock School Grad	10	开启全部场地
New Kid	10	开启新场地Blackout Bar
Rock Star	10	开启新场地Harmonix Arena
Roadie	10	开启新场地Rat Cellar
Young Gun	10	开启新场地RedOctane Club
Axe Grinder	10	开启新场地Rock City Theater
Guitar Hero	10	开启新场地Stonehenge
Shredder	10	开启新场地Vans Warped Tour
Extra Credit Award	10	看完制作员名单(credit)
Teacher's Pet Award	10	练习三首不同的歌曲
Fashion Plate Award	10	收集齐所有服装
Record Collector Award	10	收集齐所有歌曲
Gear Head Award	30	收集齐所有吉他
Fanatical Completionist Award	30	收集齐所有吉他面板
Life of the Party Award	10	收集齐所有角色
Perfectionist Award	30	完美地弹奏一首歌曲
Page & Plant Award	30	完美地弹奏一首歌曲（合作模式）
Long Road Ahead Award	10	在简单难度下弹奏失败
Big Spender Award	10	在商店中消费1万美元
100K Club	10	在一首歌曲中取得10万分
200K Club	10	在一首歌曲中取得20万分
200K Pair	30	在一首歌曲（合作模式）中取得20万分
300K Club	30	在一首歌曲中取得30万分
400K Club	30	在一首歌曲中取得40万分
400K Pair	30	在一首歌曲（合作模式）中取得40万分
Champagne Room V.I.P.	30	在一首歌曲中取得50万分
600K Pair	30	在一首歌曲（合作模式）中取得60万分
800K Pair	30	在一首歌曲（合作模式）中取得80万分
Millionaire Pair	30	在一首歌曲（合作模式）中取得100万分
Hendrix Award	10	在左手模式(lefty flip)下弹奏一首歌曲
Sandbox Hero Award	30	简单模式下全部歌曲达成5星评价
Most Likely to Succeed Award	30	普通模式下全部歌曲达成5星评价
Guitarmaggedon Award	30	困难模式下全部歌曲达成5星评价
Start a Real Band Already Award	30	专家模式下全部歌曲达成5星评价

6 隐藏吉他取得方法

吉他名称	取得方法
Fish	打通简单模式
Casket	打通普通模式
Snaketapus	打通困难模式
Axe	打通专家模式
USA	简单模式下全部歌曲达成5星评价
Viking	普通模式下全部歌曲达成5星评价
Eyeball	困难模式下全部歌曲达成5星评价
"The Log"	专家模式下全部歌曲达成5星评价



7 游戏心得与小技巧

1 指法一定要正确，推荐方法为：左手中指→LT，左手食指→LB，左手大拇指→BACK，右手中指→RT，右手食指→RB，右手大拇指→A。千万不要在简单或普通模式下养成用食指交替操作T、B键的习惯，否则养成习惯后到了困难模式下就很难更改了。此外，游戏时六指时刻紧贴相关键位也是初学者要注意的入门技巧。

2 由于系统对按键时机判定较严，所以游戏中一定要密切紧随音乐旋律，当出现单列快速连续按键的时候是最容易犯错的，这时如果无法跟上节奏的话不妨采用默数计数的方式打拍——通常连续出现的按键在一段内会有7至8个。

3 SP系统是高手快速捞分的必备条件，同时也是初学者救命的法宝——在SP爆发状态下每按对一个键便会回复一格血量，故此，如果你对能力没有自信， 那就把蓄满的SP槽留到危急时刻再使用吧。

4 记得经常休息，疲劳的眼睛与双手对拿取高分没有任何帮助。

附录：怨念中的宝物



近来最让人揪心的怨念物无疑就是这套《吉他英雄II》吉他同捆版了——原版游戏+原装吉他+尼龙肩带+个性贴纸。这么多好东西聚在一起，90美元的价格确实不算贵，然而眼下的情况却是有价无市，经常联络的几家游戏店都没有货卖——甚至连进货的打算也没有。看来最后的希望惟有寄在海外邮购一途了，但那邮费……唉，总之，这套同捆版确是音乐游戏发烧友不可错过的宝物，如果谁有幸见到原装正品一定不要轻易错过啊！





漩涡鸣人回来了!

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 雨滴　美编 菲菲

伴随着岁月的流逝，我们的九尾狐小英雄从初生牛犊不怕虎的孩童成长为一名热血少年中忍。这款最新的《火影忍者 疾风传 终级觉醒》可以说是描写鸣人成长经历的故事集，玩家将在游戏中以鸣人的视角面对所有的问题和任务。锻炼与修行是本作的主题，新的战斗已经开始，让我们随鸣人一起面对各种各样的挑战吧！

火影忍者 疾风传 终级觉醒	NBGI		ACT
PS2	NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットアクセル		日版
	2007年4月5日	1～2人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

九尾狐冒险先期指导

游戏模式

マスターモード

游戏的主线故事模式，玩家在进入这个模式后，除了要不断触发剧情让故事发展下去，在游戏的不同阶段还会有大量任务等待玩家去完成。除此之外，本模式中还存在大量的宝物和隐藏要素。

フリーバトル

比较传统的乱斗型双人对战模式，玩家可以在这个模式下选用游戏中出现的角色进行一对一的决斗，部分隐藏的角色只有在其它模式中达成一定条件后才可以使用。

ヒーローモード

互动漫画式的游戏模式，由下忍修行篇、木の叶崩し篇、纲手搜索篇和サスケ夺回篇四章组成，每一章又分为若干小的章节，每个小章节的开启需要消费一枚欠片。只有在マスターモード中得到各种欠片才能开启并将这个模式推进下去。

战斗

本作的战斗由两种形式组成，其一是仅存在于マスターモード中的マスターバトル，此种战斗方式在游戏中多在随机遇敌或触发事件时出现。具体的出招可以在游戏中进入菜单调出练习子选项即プラクティス后，按画面提示加以练习；其二是等同于フリーバトル中的对战模式，在マスターモード中，此种战斗模式会伴随着各种任务而出现，与フリーバトル中不同的是，玩家需要依照战斗前的获胜规则来自行制定战术，尤其是在对付某些强力角色的时候，只能智取，不可强攻。

简单的升级系统

作为一款动作游戏，本作还引入了简单的升级系统。随着经验值的不断积累，玩家会接连习得各种能力，即会得アクション，而能力的提升自然是将游戏顺利进行下去的关键。

会得アクション一览

Lv.	能力	内容
1	通常移动、二段跳、螺旋丸、QTE连击	螺旋丸可以用来破坏特定的障碍物；QTE连击需要在マスターバトル中不断攻击才会出现
2	影分身跳跃	二段跳中按下△键
3	攻防提升	マスターバトル中的攻防能力提升
4	冲刺跑/残影移动	移动时按下R2/冲刺跑同时按下×键
5	螺旋丸强化	螺旋丸能力提升，可用来破坏水晶墙
6	强化QTE连击	QTE按键次数加1
7	攻防提升	マスターバトル中的攻防能力提升
8	空中螺旋丸	マスターバトル中跳跃并使用螺旋丸
9	最终强化QTE连击	QTE按键次数加1
10	觉醒	体力下降时攻防上升

欠片

マスターモード中出现的重要道具，分为思い出の欠片和特殊な欠片，是作为开启ヒーローモード的重要道具，所以一定要想办法集齐。欠片的具体位置在地图中用粉色亮点表示。

卷物

在マスターモード中，除了通过不断战斗来积累经验值，还可以依靠获得卷物来提升经验值，卷物有大小两种，同欠片一样散落在各个场景中，需要玩家不断去收集。

任务

游戏中存在的任务主要分为三种，其一是推动故事发展的必修任务，其二是接受委托的附加修业，其三是用于提升能力及各种收集要素的特别修行。三种任务会有不同的标记加以区分，在影法师篇的初期，同采树村那个头上悬有火影标记的大妈对话，就会得到指示：

火影标记： 物语，表示同故事发展有关的角色，在地图上用红色亮点表示
问号标记： 依赖，表示需要帮助的角色，在地图上用蓝色亮点表示
叹号标记： その他のイベント，表示可触发其它事件的角色，在地图上用绿色亮点表示

©岸本齐史 スコット/集英社・テレビ东京・ぴえろ ©2007 NBGI

マスターモード冒险指导真书



影法师篇

要点 由序章中的交待得知，由于被自来也绑上了束缚力量的道具"四肢重封印"，鸣人在游戏初始阶段的能力都变得很低。在依照提示离开迷いの森之前可以先熟悉一下操作。高处的宝物先不要考虑了，以后还有机会取得；路上可以遇到一些作为障碍物的大石，可以按提示说明用螺旋丸轻易击碎。

水晶洞的构造并不复杂，但是如果想在层叠错落的石台上来回穿梭并取得重要道具，还是须要花一点心思的。特别是那些用来升级的经验值卷物，一定要想办法得到，因为只有将那五重封印全部解开才能获得必要的能力并将游戏进行下去。除此以外，通过随机遇敌的战斗也可以提升不少经验值。继续前进直到去路被影法师设置的水晶墙封住，如果五重封印没有全部解开，就只好在洞内四处刷敌人练级，直到达到目的为止。

当封印被完全解开之后，就可以到水晶墙那里用螺旋丸触发剧情了，按提示原路回到采树村，依自来也的要求去四处收集情报。所谓的四处收集情报，事实上就是跟头上悬有火影标记的路人对话，在烦遍了村子里的绝大多数人之后，鸣人从徘徊在水晶洞入口的村长那里得知了那个居住在迷いの森的叫作椿的女子的情况。回到迷いの森，这里已经被大雾所笼罩，能见度十分之差，好在地图没有被完全遮住，去标记的红色亮点处，触发事件(イベント)之后会得到螺旋丸的能力强化，赶快去水晶洞里打开通路吧。



由于螺旋丸的威力提升了，所以之前在水晶洞3岔路上的大石得以被击破，这样就可以抄近路来到水晶墙那里。打破了水晶墙的封锁，不久就可以来到水晶洞22，鸣人在这里将会迎来同影法师的决战。

心得 迷いの森中高处的宝物必须在习得影分身之后才能取得；跌入水晶洞中的深渊不会导致GAME OVER；要想打碎水晶墙，需要多次使用螺旋丸进行攻击；与影法师决战处的部分物品只能在疾风传篇才能有机会取得，不必担心错过。

BOSS战

只要在之前充分熟悉了游戏的操作，这一战几乎是毫无悬念的。影法师的基本形态是一头体形巨大的六爪魔犬，它的攻击手段主要有释放带追踪效果的连续针刺和从地面突出的尾柱，对于这两种袭击，鸣人并不用刻意去回避，由于其伤害值不大，所以接近敌人硬拼往往更加有效；只要查克拉足够，就立即释放螺旋丸，这样可以对敌人造成较大的伤害；除此以外，影法师在受到重攻击后还会分身为数只小犬，它们的体力都不高，迅速将其解决之后，影法师就会被打回原形；当影法师的HP剩下约三分之二的时候就会发生剧情，然后是模式照旧不变的战斗，继续重复之前的套路就可以迎来最后的胜利。





寻宝指南

迷いの森
思い出の欠片×6
古代の宝石×1



采树村
思い出の欠片×2
宝箱×1



水晶洞1
思い出の欠片×1
宝箱×1



水晶洞3
思い出の欠片×1
宝箱×1
卷物(大)×5
卷物(小)×4



水晶洞5
思い出の欠片×1
宝箱×1
卷物(大)×1
卷物(小)×2



水晶洞7
思い出の欠片×1
宝箱×1
卷物(大)×5
物(小)×6



水晶洞9
思い出の欠片×1
宝箱×2
卷物(大)×1
卷物(小)×3



水晶洞11
思い出の欠片×1
宝箱×2
卷物(大)×3
卷物(小)×14



水晶洞13
思い出の欠片×1
宝箱×1
卷物(小)×3



水晶洞15
思い出の欠片×2
宝箱×2
卷物(大)×2
卷物(小)×5



水晶洞17
思い出の欠片×1
宝箱×2
卷物(大)×1
卷物(小)×13



水晶洞18
木の叶の欠片×1
宝箱×2
卷物(大)×6
卷物(小)×3



水晶洞20
宝箱×2



水晶洞21
宝箱×1



水晶洞22
宝箱×1
卷物(大)×2



恼人的水晶洞 水晶洞的设计虽然谈不上变态，但确实很烦人，有些场景如果按顺序走的话，需要七拐八绕才能通过，但要是能够活用影分身的连续接力跳跃则可以很快通过，当然，前提是要判断足够准确，否则……

疾风传篇



多年未见的众人在一起聊了半天，随后便可以自由活动，按照カカシ老师的指示，鸣人要首先去**演习场**接受测试。

カカシの铃取り试验

经过在演习场见到老师的剧情后，场景立刻切换到死の森中，鸣人需要设法从カカシ手中抢到一枚铃铛。测试的难度并不大，虽然カカシ的行动毫无规律，但只须注意尽量断其去路即可。カカシ每隔一段时间会在场地中随机停留数秒，此时立刻抓住机会接近并按○键就能获得成功。

ラーメン一乐

测试过后，サクラ要求同鸣人切磋武艺，在进行了一场爱与友情的对决之后，两人一同来到位于**一乐通り**的拉面馆。

到达拉面馆之后，随即引发我爱罗和カンクロウ被击倒的剧情，分别在两场战斗中获胜就可以在フリーバトル中选用デイダラ和サソリ。

接下来，从サクラ口中得知要到火影の部屋去纲手老师那里领取任务。在**火影の部屋**门前遇到カカシ，三人一同听取了纲手的任务布置。



盗贼退治

所谓的盗贼，其实是最近经常活动于**深绿の丘**的一伙毛贼，这场战斗的难度对于鸣人来说只不过是小儿科，只要留意盗贼头目的攻击就可以轻松驾驭。在击败整个盗贼团伙之后，狡猾的盗贼头目还会来一次体力全恢复，不要让他有可乘之机。

任务完成之后，回到纲手那里复命，对话之后鸣人便得到了片刻的休息。次日一早，サクラ出现在拉面馆门口，原来纲手老师又有新任务布置下来了，烦。

一番对话之后，一个贯穿整个疾风传的大任务就落到了鸣人的肩上：颜なし一味を捕获。化妆成原作中各种角色的颜なし一味将会在火影世界的各个角落中出现，鸣人的任务就是将他们一一缉拿归案，而具体的捕获档案将会收录在纲手送予的“手配书”中，一共有四十九个颜なし一味等着鸣人去捉拿，乖乖，好大的工作量。

从火影の部屋一出来，迎面就遇到了一个化妆成サクラ的颜なし一味，差一点闹出笑话，将其制服之后“原装”的サクラ出现，对话之后鸣人被大赦回拉面馆休息。

我爱罗の救出

转眼又是一天，清早起来的第一件事不是去蹲茅房，而是速速到纲手那里去报到。从シズネ那里得来的消息，风影部出了大事，我爱罗被绑架（狂汗！事发两天之后才得到消息），众人在**木ノ叶の门**处汇合并计划一番后，决定前往**沙隐れの里**帮助受难的我爱罗。

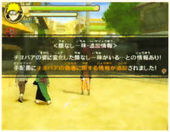
途中经过**木ノ叶の丘**，在与盗贼团伙激战时可以触发“盗贼讨伐”的附加任务，详细的情况需要回到火影の屋敷询问シズネ，暂且放下不提。

ゲドクサボデン

来到沙隐れの里后，众人得知前去迎敌的カンクロウ在战斗中中毒，サクラ为了能够有效地医治他，要求鸣人去寻找ゲドクサボデン，这是一种开白色的花的仙人掌植物，经过鸣人不懈的努力，终于在**风の沙漠**的中部找到了它，カンクロウ得救了。

刚刚松了口气，カカシ又打探消息回来，说我爱罗被挟持到了**川の国境**内，在门口寒暄了几句之后，众人开始向位于沙漠另一端的川の国进发。与此同时，被纲手派出的后续部队在行进途中遇到了干柿鬼鲛的阻挠，在赢得几场战斗后便可在フリーバトル中选用鬼鲛。

鸣人一行终于来到了川の国，但是他们却遇到了イタチ的挑衅，鸣人要想办法在**斜光の森**之中抓到这个家伙。



イタチを捕らえろ！



逮到イタチ并不难，大致的方法跟“カカシの铃取り试验”一样，只不过在布满障碍物的地形中施展起来须要花费些力气。

逮到イタチ后，便迎来了鸣人及カカシ师徒二人与其的决战，战斗胜利之后，即可在フリーバトル中使用イタチ。

疾风传篇完成之后，可以在フリーバトル中使用チヨバア，并追加新的颜なし一味的情报和瞬即の卷物，使用瞬即の卷物可以在存档所在场景之间进行地图移动，但必须注意的是，瞬即の卷物虽然可以在商店买到，但属于一次性高价消费品，如果口袋不够鼓，还是慎用吧。



寻宝指南

火の国

一乐通り
思い出の欠片×1
卷物(小)×2

木ノ叶街道
思い出の欠片×1
卷物(小)×3

深绿の丘
卷物(大)×1

演习场
思い出の欠片×1
宝箱×1
卷物(大)×1
卷物(小)×4

死の森
思い出の欠片×2
宝箱×3
卷物(大)×2
卷物(小)×6

火影街道
思い出の欠片×1
三忍の欠片(火影の部屋)
约束の欠片

木ノ叶の门
泪の欠片

木ノ叶平原
思い出の欠片×1
宝箱×1

风の国

沙の大通り
思い出の欠片×2
宝箱×1
卷物(大)×2
卷物(小)×7
决意の欠片

风の沙漠
思い出の欠片×2
宝箱×1
卷物(大)×2
卷物(小)×2

风の森
思い出の欠片×1
宝箱×1

沙尘沙漠
思い出の欠片×2
宝箱×2
卷物(大)×1
卷物(小)×9

沙洞穴
思い出の欠片×2
宝箱×1

风の溪谷
宝箱×1
卷物(大)×4
卷物(小)×3

川の国

川の国境
无念の欠片

斜光の森
决意の欠片×1
卷物(大)×1
卷物(小)×3

无处不恶搞
在火の国大街上遛达的时候上可以看到很多招牌，这其中不免有些恶搞的成分混在其中，比如，“岸本先生”……

执行任务是忍者的天职！全任务达成总表

编号	任务内容	级别	达成条件	出现条件
1	盗贼团を倒せ	D	击倒40名盗贼	
2	达成宝石を手に入れろ	D	完成任务所得到的宝石总数达到20枚	
3	100人组み手に挑め	D	打倒40人以上	
4	様々な敌を打ち倒せ	D	マスターバトル中击倒50人	
5	物を坏せ	D	破坏100个以上的木桶和箱子	
6	各地を行脚せよ	D	步行10000步以上	
7	ゆとりをもつて行动せよ	D	游戏时间超过3小时	
8	プラクティスを制覇せよ	D	完成プラクティス	
9	盗贼团をなぎ倒せ	C	击倒60名盗贼	任务1达成
10	达成宝石を集めよ	C	完成任务所得到的宝石总数达到50枚	任务2达成
11	100人组み手に胜ちあがれ	C	打倒60人以上	任务3达成
12	多くの敌を打ち倒せ	C	マスターバトル中击倒100人	任务4达成
13	色々な物を坏せ	C	破坏200个以上的木桶和箱子	任务5达成
14	各地をひたすら行脚せよ	C	步行15000步以上	任务6达成
15	慌てずに行动せよ	C	游戏时间超过5小时	任务7达成
16	盗贼团をうち倒せ	B	击倒80名盗贼	
17	达成宝石を收集せよ	B	完成任务所得到的 宝石总数得到70枚	任务10达成
18	100人组み手を胜ち残れ	B	打倒80人以上	任务11达成
19	群がる敌を打ち倒せ	B	マスターバトル中击倒200人	
20	多くの物を坏せ	B	破坏300个以上的木桶和箱子	任务13达成
21	世界を行脚せよ	B	步行20000步以上	任务14达成
22	急がず焦らず行动せよ	B	游戏时间超过7小时	
23	盗贼团を坏灭せよ	A	打倒水晶洞内的盗贼团	
24	全ての达成宝石を手に入れろ	A	全部依赖达成并收集全部宝石	任务17达成
25	100人组み手を制覇せよ	A	打倒100人	任务18达成
26	全ての敌を打ち倒せ	A	マスターバトル中击倒300人	任务19达成
27	全ての物を坏せ	A	破坏400个木桶和箱子	任务20达成
28	世界をひたすら行脚せよ	A	步行30000步以上	任务21达成
29	じっくり行动せよ	A	游戏时间超过10小时	

助人为乐乃快乐之本！全依赖达成总表

编号	任务	依赖人	发生地点	达成条件	报酬	要点&出现条件
01	盗贼退治	贸易人	木ノ叶の丘	打倒盗贼团	宝石×2、伤药	通过木ノ叶の丘时捕获盗贼，然后同出现在此地的贸易人对话。
02	优しい差し入れ	优しい娘	采树村	将差し入れ交给三个忍者	宝石高价なつぼ	接受依赖后，到迷いの森去寻找三个忍者。
03	木ノ叶案内	沙の中忍	一乐通り	引导沙の中忍参观木ノ叶の里	宝石×2、防御丸	引导沙の中忍参观火影街道、演习场和死の森，正确解答问题后回到拉面馆；习得"怪力地面强打击"并完成依赖11后沙の中忍出现
04	实战のコツ	木ノ叶下忍	演习场	达成有获胜条件的战斗	宝石×2、攻击丸	完成依赖12"かくれんぼ演习" 后出现。
05	ならず者退治	纲手	火影街道	在木ノ叶平原打倒ならず者	宝石×2、チャクラ强化药	完成依赖03后出现，マスターバトル中胜出。
06	タイムアタック	物欲しげな少年	锻炼の道	将"ガイのサイン色纸"交给依赖人	宝石×1、万能药	在死の森与众人对话后挑战纪录。
07	プレゼント选择	沙隐れの主妇	沙の大通り	同商人作正确的交易	宝石×1、高价なつぼ、亀甲丸×3	用商品券同静寂の荒野中的商人交换"风影の忍具セット"。
08	变わり身修行	サクラ	演习场	达成有获胜条件的战斗	宝石×2、超防御丸	完成"怪力地面强打击"后在演习场与サクラ对话。
09	暗号解读	エビス	木ノ叶茶通り	解读全部暗号	宝石×3、チャクラ强化药	在エビス处拿到"迷の暗号文书"后依次在木ノ叶の门、死の森和演习场找到暗号并解读。
10	最高の木材	カンクロウ	沙の大通り	找到木材并交给カンクロウ，	宝石×3、瞬即の卷物、兵粮丸×3	从风影の屋敷屋上的エビゾウ那里得到"エビゾウメモ"，到演习场的地图东北方向寻找木材。
11	出前迅速	テウチ	ラーメン一乐	送四份拉面外卖	宝石×3、一乐のタダ券	颜なし一味37击破后出现；外送地点顺序依次为火影街道、木ノ叶茶通り、木ノ叶街道、火影街道，每送一次都要返回拉面馆交账，外送的时候不能有任何大动作，否则任务失败。
12	かくれんぼ演习	イルカ	死の森	隠れた忍者を探し出す	宝石×3、万能药	完成依赖06后同イルカ对话，随后在地图上同两个下忍对话。
13	热血激热猛烈修行	ガイ/リー	演习场	完成ガイ的特训	宝石×4、高价なつぼ	完成"ダイナミックエントリー"和"夜凤凰"后出现；按照木ノ叶の门、沙隐れの门、川の国境、演习场的顺序移动。
14	幻术トラップ	テンテン	锻炼の道	打倒テンテン	宝石×4、万能药	完成"口寄せ仕入み爆弹"在锻炼の道和演习场同テンテン对话并战斗。
15	タクティクス纷失	カカシ	木ノ叶の门	将イチャイチャタクティクス交给カカシ	宝石×4、火の国小判	完成"火遁豪火球の术"后到沙尘沙漠中央的洞穴调查。
16	药草?	サクラ	木ノ叶の门	给サクラ送药草	宝石×3、木ノ叶の秘药	完成"口寄せ仕入み爆弹"和依赖08后到沙の大通り去找沙の行商人。
17	秘传の卷物探索	カンクロウ	沙隐れの门	找到秘传・井户掘りの卷物并交给カンクロウ	宝石×3、チャクラ全开药	完成依赖10后出现；在沙尘沙漠中央附近调查发光物。
18	盗みと慈悲	纲手	火影の部屋	盗人を捕まえる	宝石×5、超防御丸	完成依赖05出现；依次在死の森、一乐通り、木ノ叶平原、风の森与可疑的木ノ叶中忍对话，然后前往沙の大通り。
19	やはり自来也	纲手	木ノ叶茶通り	令自来也与纲手的联合	宝石×5、チャクラ全开药	完成依赖04、15、18后出现；接到任务后依次在火影の屋敷屋上、一乐通り、火影街道移动后打倒自来也。
20	わらしべ忍者	シカマル	一乐通り	得到木ノ叶燕の巢	宝石×5、火の国小判、カカシ人形×3	完成依赖02、07、13、15、25后出现；在木ノ叶の里进行交换。
21	尝试の历史	シカマル	木ノ叶の门	打倒盗贼夺回历史文书	宝石×4、木ノ叶の秘宝	完成依赖19后出现；在火影の屋敷屋上与强盗的マスターバトル中获胜。选择顺序为45321。
22	自分ルール组手	ネジ/リー/テンテン	演习场	跟大家一起通过修行	宝石×6、高价なつぼ	完成依赖13、14后出现；在演习场达成有获胜条件的全部战斗。
23	纲手の借金	纲手	火影の部屋	击退讨债的人	宝石×4、瞬速の卷物	完成依赖17、21后出现；在深绿の丘以及木ノ叶の门赢得战斗后与位于锻炼の道的女子对话。
24	木ノ叶无差别大演习	纲手	迷いの森	获得大演习的最后胜利	宝石×8、瞬速の卷物、木ノ叶の秘宝	完成依赖16、20、26后出现；在迷いの森的フリーバトル中获得四连胜。
25	亲书を届けよ	カカシ	火影街道	把亲书送到沙隐	宝石×7、古代の宝石	完成依赖23后出现；分别在木ノ叶の丘的マスターバトル以及风の沙漠和木ノ叶の丘的フリーバトル中取得胜利。
26	ネジと少年	ネジ	火影街道	击退ならず者	宝石×6、木ノ叶の秘宝	在木ノ叶平原的战斗中取胜，然后与ノ叶の门处的下忍以及在火影街道和木ノ叶の门处的ネジ对话，最后去沙洞穴。
27	トモシリソウ	テマリ	沙隐れの门	将"トモシリソウの种"交给テマリ	宝石×6、火の国小判	在火影の部屋同シズネ，在死の森同サクラ对话，在死の森得到トモシリソウの种，然后去火影の部屋和沙隐れの门。

变态的任务1

"世界をひたすら行脚せよ"，这个只有徒步行走30000步才能达成的任务，简直令人发指到了极点，动辄长途奔袭已经让人难以忍受，居然还有用走，游戏开发人员的想像力果然够变态！

颜なし一味捕获全书

编号	伪装	级别	出现地点	出现条件
1	うずまきナルト	D	木ノ叶の门	完成疾风传后
2	うちはサスケ	S	演习场	サスケ以外全部48名颜なし一味被击倒后
3	春野サクラ	D	死の森	援救我爱罗的任务出现之后
4	日向ネジ	C	锻炼の道	疾风传中与テンテン战斗
5	ロック・リー	D	演习场	完成疾风传后
6	テンテン	D	锻炼の道	完成疾风传后
7	奈良シカマル	C	沙の大通り	完成疾风传后
8	秋道チョウジ	D	一乐通り	事件发生后
9	山中いの	D	木ノ叶平原	完成疾风传后
10	犬塚キバ	D	深绿の丘	事件发生后
11	油女シノ	D	风の森	完成疾风传后
12	日向ヒナタ	D	木ノ叶街道	事件发生后
13	猿飞アスマ	A	木ノ叶街道	事件发生后
14	夕日红	A	死の森	完成疾风传后
15	みたらしアンコ	B	死の森	完成疾风传后同シズネ战斗
16	シズネ	B	深绿の丘	我爱罗救出任务发生之后
17	自来也	S	木ノ叶の门	完成疾风传后
18	纲手	S	木ノ叶街道	いの的颜なし一味被击倒后
19	沙漠の我爱罗	C	沙隐れの门	完成疾风传后
20	カンクロウ	C	风の沙漠	疾风传中与テマリ战斗
21	テマリ	C	木ノ叶平原	完成疾风传后
22	大蛇丸	S	死の森	完成疾风传后
23	药师カブト	A	沙尘沙漠	完成疾风传后
24	君麻吕	B	风の森	疾风传中与リー战斗
25	左近	C	风の森	完成疾风传后
26	多由也	C	死の森	疾风传中与シカマル战斗
27	鬼童丸	C	斜光の森	疾风传中与ネジ战斗
28	次朗坊	C	かざなりの沙漠	事件发生后
29	桃地再不斩	A	川の国境	白的颜なし一味击倒、完成疾风传后
30	白	C	风の溪谷	颜なし一味捕获任务开始后
31	木ノ叶丸军团	D	静寂の荒野	事件发生后
32	日向ハナビ	D	木ノ叶茶通り	事件发生后
33	初代火影	S	火影の屋敷屋上	与自来也战斗后
34	二代目火影	S	演习场	完成疾风传后
35	三代目火影	S	火影の屋敷屋上	与初代火影战斗后
36	うずまきナルト	B	木ノ叶茶通り	与自来也战斗
37	春野サクラ	B	火影街道	
38	はたけカカシ	A	木ノ叶平原	
39	マイト・ガイ	A	与マイト・ガイ战斗	
40	日向ネジ	A	かざなりの沙漠	完成疾风传后
41	ロック・リー	B	木ノ叶平原	完成疾风传后
42	テンテン	B	木ノ叶茶通り	完成疾风传后
43	奈良シカマル	B	沙尘沙漠	击破木ノ叶丸军团后
44	沙漠の我爱罗	A	沙の大通り	
45	カンクロウ	B	热沙沙漠	完成疾风传后
46	テマリ	B	风の沙漠	シノ的颜なし一味被击破后
47	うちはイタチ	S	斜光の森	完成疾风传后
48	干柿鬼鲛	S	沙洞穴	カカシ的颜なし一味击倒后
49	チョバア	A	沙隐れの门	



ガマ捕获全解

名称	出现地点
ガマ市	锻炼の道
ガマ和	木ノ叶平原
ガマ克	木ノ叶街道
ガマ胜	演习场
ガマ清	采树村
ガマ左卫门	演习场
ガマ作	木ノ叶の门
ガマ重	木ノ叶の森
ガマ助	死の森
ガマ藏	沙洞穴
ガマ铁	斜光の森
ガマ登	风影の屋敷屋上
ガマ时	深绿の丘
ガマ利	沙の大通り
ガマ寅	沙の大通り

名称	出现地点
ガマ成	水晶洞11
ガマ之进	风の沙漠
ガマ信	迷いの森
ガマ之丞	沙尘沙漠
ガマ德	迷いの森
ガマ冶	迷いの森
ガマ彦	风の溪谷
ガマ秀	水晶洞入口
ガマ博	沙尘沙漠
ガマ弘	火影の屋敷屋上
ガマ齐	ラーメン一乐
ガマ道	川の国境
ガマ义	水晶洞22
ガマ丸	木ノ叶茶通り
ガマ介	火影街道

注：主线外的附加任务具有很大的自由度和随意性，以上部分表格中列出的达成条件可能会有变化，编号也并不代表执行顺序。

忍术习得指导



怪力地面强打击

1	同演习场的木ノ叶下忍对话
2	在死の森与サクラ对话后进入タイムアタック
3	タイムアタック通过后再与サクラ进行战斗
4	战斗胜利后习得忍术

口寄せ仕入み爆弹

1	在演习场同テンテン对话
2	在木ノ叶茶通り与行商人对话
3	在水晶洞入口与村长对话后取得"起爆玉"
4	同沙の大通り的行商人对话
5	与沙洞穴里的盗贼战斗，胜利后"行商人の荷物"入手
6	将战利品交还给沙の大通り的行商人，得到"特制クナイ"
7	回到演习场同テンテン对话后习得忍术

ダイナミックエントリー

1	在演习场同リー对话
2	在木ノ叶の门同リー对话后来到迷いの森进行タイムアタック
3	回到演习场同リー对话后进入战斗
4	战斗胜利后习得忍术

爆式影潜・改

1	在沙隐れの门与テマリと对话
2	木ノ叶の丘找到"中忍试验计算リスト"
3	返回并将"中忍试验计算リスト"交给テマリ
4	在火影街道将"中忍试验计算リスト"交给シカマル
5	进行"中忍试验计算リスト"，通过后习得忍术

夜凤凰

1	在水晶洞入口跟ガイ对话
2	在水晶洞与ガイ对话并进行タイムアタック
3	在水晶洞中间位置与ガイ对话，在最深部进行タイムアタック
4	战斗胜利后习得忍术

火遁・豪火球の术

1	在演习场同カカシ对话
2	在习得前面五个忍术的前提下会与カカシ进行战斗
3	战斗胜利后习得忍术



变态的任务2 为了完成"秘传の卷物探索"这个依赖任务，而滴几乎跑遍了沙尘沙漠的每一个角落，拿错了卷物还算好说，最要命的是本作中甚比RPG的遇敌率，当你耐着性子不得不再跑一遍沙尘沙漠的时候，往往会接连不断地遇到一群群蠢贼的阻挠，而且战斗还不能跳过！

KINGDOM HEARTS II Final Mix

攻略透解 GUIDE THROUGH



文 火云 美编 anubis

“《王国之心》系列”是Square Enix与迪士尼将两家公司旗下知名卡通与游戏角色串烧在一起所构成的动作RPG游戏，在全世界范围内都受到了玩家的一致好评。时隔一年之久，《王国之心II 最终混合版＋》也如约而至，本次的最终混合版并不是单纯的一款作品，而是将《王国之心II 最终混合版》与GBA版《王国之心 记忆之链》的重制版捆绑在一起同时发售其中，《王国之心II 最终混合版》在原作的基础上增加了许多全新的要素，为大家进一步揭开《王国之心II》中谜之XIII机关的真相，而索拉与罗克萨斯二人的梦之对决也将在本作中上演。

PS2		
王国之心II 最终混合版＋	Square Enix	A・RPG
キングダムハーツII ファイナルミックス＋		日版
2007年3月29日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

最终混合版新增要素解析＋

新增的难度设定



“《王国之心》系列”的传统设定就是不同的难度设置下，出现隐藏剧情或隐藏CG的条件也不尽相同，难度越高出现隐藏剧情与动画的条件越宽松。本作与《王国之心II》相比新增加了Critical Mode的难度，在这个难度之下敌人的攻击力为普通难度的4倍，HP上限为普通模式的一半(60)，杂兵一个漂亮地连击将你轻松秒掉是经常的事，如果你觉得这个难度还不够过瘾的话，游戏还特意为您准备了“EXPゼロ”(经验值为0)的技能，这下可以满足您的追求了吧，最终厚道版＋的宗旨就是全心全意为您服务。不过，在这个难度之下一开始拥有的技能反而却是所有难度之中最多的。游戏流程中的宝箱中还可以获得大量增加AP上限的道具。

全难度观看隐藏CG方法	
Easy Mode	不能观看隐藏动画
Standard Mode	吉米尼记录100%，积木船完成度100%
Proud Mode	吉米尼记录100%
Critical Mode	击破通关后出现的铠甲男，击破追忆洞窟最深处的里XIII机关，击破XIII蘑菇

新增的换装

本作新增的换装リミットフォーム在剧情中就可以获得，发动换装后索拉的衣服会变成《王国之心》的状态，此变身不需要同伴在场也可以进行。战斗中按L1键可以使用1代中各种最终技能，此状态需要使用L1的技能击败敌人才可以获得经验值。

リミットフォーム服装简介	
入手场所	第2次回到黄昏之城
消费ゲージ	4
特征	不能使用魔法，L1的技能威力较大，攻击敌人的同时附加回复HP的能力
经验值获得方法	使用最终技能击败敌人，推荐使用L1＋△技能攻击HP较少的无心练级

リミットフォーム技能一览	
技能名称	作用
ザンテツケン	对一名弱敌进行攻击
リップルドライヴ	被敌人包围的时候使用
ハリケーンピリオド	在空中进行回旋的多次攻击
ザンテツカウンター	防御中进行“たたかう”的话进行反击
リフレクトコンボ	在进行连击的时候按□进行防御
スラップショット	按□进行防御
スライドダッシュ	对远距离的敌人进行冲刺突击的接近攻击
エリアルスイープ	跳跃中进行攻击
ソニックレイヴ	连击后再按△进行连击
ストライクレイド	进行交错攻击后再按△进行连击
ラストアルカナム	用钥匙刃把敌人投出去后再按△进行连击
ラグナロク	空中连击后按△
ドッジロール	按□键配合方向进行旋转攻击
HPゲイン	使用“リミット”进行攻击时附加回复HP效果
ドロー	可以将更远处掉落的物品以及奖励吸收
ラックアップ	掉落回复球的数量增加
ダメージアスピル	受到敌人攻击的时候MP回复
MPヘイスト	MP消耗完后MP的回复速度提高25%

新增的王冠收集

本作在各个世界的场景中增加了王冠的收集要素。游戏中共有144个皇冠等待着玩家去收集，其中绝大部分需要习得二段跳以及空中滑行的技能。获得王冠后可以在吉米尼记录里进行查看，每一个王冠都是一个拼图的一小部分，收集齐一张拼图并在吉米尼记录里将拼图拼成一个完整的图案(拼图时右摇杆可以转换图片的摆放方向)，就可以获得奖励。在流程中我们将会为大家放出所有世界中皇冠的具体分布位置表格。



©SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.

新增的XⅢ机关

新增的与XⅢ机关的战斗分为两个部分，它们分别为在世界各处可以遇到的在《记忆之链》中出场的5名机关人员的表XⅢ机关挑战以及新增迷宫中最深处的里XⅢ机关挑战。表XⅢ机关挑战的战斗相对比较轻松，他们的攻击方式同复刻版的《记忆之链》类似，只要自身的等级够高还是比较容易将他们打败的，击败《记忆之链》中的机关人员可以获得合成书与合成素材失われた幻影。

而在剧情进行到黄昏镇后期出现的追忆洞窟最深处的里XⅢ机关的挑战则非常的变态。洞窟内的杂兵战也都不是吃素的，在最高难度下很容易被秒，要将等级练到最高再来此进行挑战。想要到达最深处还需要高跳、二段跳、滑翔能力的特技，所以各种换装的等级也都最好练到5级以上为妙。在挑战时コンボリーヴ(受到致命攻击HP剩余量为1)以及魔法反弹的技能是必须要装备在身上的，部分BOSS会在HP低于某个程度的时候会不断地发动攻击力超高的攻击，此时特殊攻击的反击也成了制胜的关键，如果抓住机会可以提前结束战斗，但如果失败也会使我方陷入苦战。将全部XⅢ机关的人击败后可以获得道具"存在しない证"。





表XⅢ机关出现位置

编号	名称	出现地点	获得奖励
No.4	维克森	第二次阿格拉巴剧情，商人家	究明の导き、失われた幻影
No.5	雷克塞斯	第二次黄昏镇剧情，空地	力をこえる力、失われた幻影
No.6	杰克西昂	第一次奥林匹斯斗技场剧情结束后，亡者洞窟最深部	影の书物、失われた幻影
No.11	玛鲁夏	第二次野兽城，野兽的房间记忆点旁	かれない花、失われた幻影
NO.12	拉克茜努	皇家港口，死之岛下船后	ひめたる雷、失われた幻影

猥琐的XⅢ蘑菇

本作里的这十三只新增的身着黑色衣服COS机关的蘑菇也算是新增的敌人之一(不对，是之十三)。但实际上与它们的战斗比较接近迷你游戏，需要满足一定的条件才能将其击败，从吉米尼记录中的迷你游戏可以查阅到成绩也证明了它们确实被划分为迷你游戏了……

在结束某些世界的剧情后，就可以在吉米尼记录里查到这个世界蘑菇的信息，返回这个世界寻找到它们即可开始进行游戏(它们通常藏在犄角旮旯的地方)。满足条件将他们击倒后除了有几率获得各种新增的合成素材，比如安らぎかけら、安らぎしずく、安らぎ魔石、安らぎ结晶，还可以获得唐老鸭与果菲的新增武器。

XⅢ蘑菇出现地点

编号	出现地点	攻略方法	皇冠记录
No.1	没有存在的世界(记忆の摩天楼，需通关)	使用蓝装锁定后绕到其后面进行高速的滑行攻击	70分
No.2	万圣节镇(ウンクリスマス广场)	靠近它后待其放出魔法的一瞬间进行连续的魔法反弹	80分
N0.3	野兽城(桥)	装备ドロー能力以及ドロー饰品保证将远处的球吸引至身边，习得白装的高速滑翔能力更佳	450个球
No.4	龙之国度(宫殿入り口)	消灭不断出现的蘑菇，建议使用蓝装用○键的高速射击解决它们	85只
No.5	阿格拉巴(魔法の洞窟：宝物库)	在最短的时间内将不断回复HP的蘑菇干掉，自己的攻击力一定要高	10秒
No.6	奥林匹斯斗技场(冥界の大空洞：广间)	最短的时间内消灭11批蘑菇，建议使用雷魔法	45秒
No.7	黄昏镇(トンネル)	躲开蘑菇的冲撞并伺机将其消灭，建议变身蓝装使用魔法攻击它	10秒
No.8	黄昏镇(不思议な塔)	同黄昏镇的击球游戏类似，要不断攻击蘑菇并不能让其落地	85分
No.9	虚空城(城门前)	不断攻击蘑菇使其旋转，在它停下来时攻击的次数越多成绩越好	75下
No.10	皇家港口(死の島：月明かりの间)	从5个分身中找到正体并在最短的时间内干掉它，攻击的最后一击可以给予其很大的伤害	55秒
No.11	没有时间的河流(水门)	每攻击一下，它头上的数字就会减1，从99减到0所用的时间越短越好，推荐使用蓝装锁定后连击	19秒
No.12	黄昏镇(屋敷前)	在1分钟内打倒不断出现的蘑菇，蓝装上场吧	40只
No.13	虚空城(大峡谷)	将其他12只蘑菇打败即可出现，获得道具"ウィナーズプルーフ"和"安らかなる证"	—

混合版基本流程

黄昏镇 Twilight Town

游戏前期



The 1st Day

●根据系统的提示熟悉游戏的基本操作，与饰品店的店员对话后再与糖果店的店员对话(靠近人物后根据提示按△键)，帮助店员寻找失踪的猫时需要利用R1将其锁定。

●来到"空き地"与塞法展开战斗。战斗十分简单，只需不停按○键即可。

CHECK 在广场遇到塞法的剧情之后，玩家需要在广场的地上选择一样道具决定罗克萨斯初期的能力。选择"ストラグルバトルで使う棒"罗克萨斯的攻击力+1；选择"手元を守るバーがついている"罗克萨斯的防御力+1；选择"剑というより杖みたいなもの"罗克萨斯的魔力+1。由于几个选项只对初始能力有加成，所以玩家不必为选择哪个选项头疼，随便选一个吧。

●追随Nobody(以下流程中称为"无存")穿越森林来到一处旧屋敷前。最初与无存战斗时罗克萨斯的攻击并不能够对其造成伤害，等待一定时间后武器变为钥匙刃之后就可以将其消灭了。在对付无存时多多根据提示使用特殊反应指令(Reaction Commmand)绕到其身后，再进行攻击可以轻松获胜。

The 2nd Day

●调查地上的光环可以进行记录，路边的滑板也可以利用来赶路。来到商店街发生剧情后需要在公告栏前接受各种任务来赚取munny，赚够800munny后再前往驿前广场发生事件。

CHECK 商店街的三种任务别分为：てがみはいたつ，利用滑板快速将信送到所有人的手中，靠近NPC按△键即可将信送出去，注意送信的对象还包括空中的鸽子；にもつはこび，将货物送进仓库中即可完成任务，攻击的最后一击能够将货物打至空中，此时再次击打货物就可以将其打出很远的距离；パフォーマンス，不断击打球并保证其不能落地，在击打球的过程中注意掌握节奏，不要将球打到太远的地方。トラム广场的三种任务为：ポスターはり，在街上醒目的标记处贴上海报，贴够20张海报即可完成任务；ハチたいじ，将不断出现的蜂群消灭，多多利用R1锁定目标可以有效地加快灭敌速度；ガラクタそうじ，一次攻击打中多数垃圾的话，能够一举清理大量垃圾。



The 3nd Day

●来到驿前通り发生事件，事件后来到やすらぎの园。

CHECK 进入やすらぎの园后又要从剑、杖、盾中选择一样。由于此次的选择会影响到之后索拉的成长类型以及习得技能的前后顺序，所以在选择时一定要慎重。低难度下推荐玩家选择剑或杖，这样就可以在初期习得更多的攻击系技能；高难度下则推荐选择盾，因为盾的成长类型属于晚熟型，在游戏后期敌人变态攻击力的淫威之下才有生还的可能。

有才的米老鼠 《最终混合版》的配音为英语，而《记忆之链》中则为日语，一日火云正在玩《记忆之链》，飞行员从身后经过听到米老鼠操着一口流利的日语道："讲日语的米老鼠真别扭。"随后扬长而去。待飞行员回来时火云已经换上《最终混合版》激战正酣，飞行员惊呼"米老鼠太有才了，几分钟时间就掌握了一门外语！"

●在迷宫最深处击败BOSS后获得“リフレクトガード”。

CHECK 与BOSS的战斗中完全不必主动出击，只需时刻注意画面中出现的特殊反应指令，完成一套反应指令后即可给BOSS一次重创，而且之后BOSS还会出现很长一段硬直时间，利用这段时间可锁定它的头部猛攻。在BOSS放电时也可以利用特殊反应指令顺着电波接近它的头部，击破它放出的无存可以获得不少补血球，体力不支时可以多多利用。

The 4nd Day

●来到空地与主持人对话即可开始比赛，赢得三场比赛获得冠军。

Check 比赛的规则很简单，攻击命中敌人后，就会从其身上掉落彩球，在限定时间内获得彩球多的一方胜利。在彩球比对方多的情况下可以用绕着场地跑等待时间结束的无赖招数赢得胜利。

●击败毕比后会强制与阿克塞尔交战，战斗不是很难，阿克塞尔一般不会主动出击，注意使用□键格挡他的攻击即可。



The 5nd Day

●驿前广场发生事件，坐火车去调查传说中的七大不可思议事件。

CHECK 不思议な石段：事件自动解决；壁の向こうの友达：调查小胡同尽头冒出白球的墙壁，躲开白球再次调查墙壁解决事件；トンネルに响くうめき声：进入通道内在限定的时间内消灭全部的毕比解决事件；もう一人の自分：调查地图左下方瀑布击败黑影解决事件；うごめく荷物：地图左方来到山坡上，完成垃圾袋小游戏后解决事件；幽灵列车の谜：以上事件全部完成后自动解决；最后的七不思议：返回黄昏镇从广场裂缝穿过森林来到幽灵屋敷前解决。

The 6nd Day

●解决路上不断出现的无存后进入幽灵屋敷。

●前往2F左上方的白い部屋见到奈米妮发生事件。

●前往2F右侧的书斋获得“ナミネのスケッチ”、“屋敷の地图”。

●进入电脑室发生事件后再次与阿克塞尔发生战斗。

CHECK 碰到周围的火墙会受到伤害，在战斗中注意站位不要太靠近场地的边缘，看准时机使用特殊反应指令，能够轻易地给予其伤害。阿克塞尔的HP降到一定程度后会跳入火墙中躲避我们的进攻，当他跳出来时有很短的时间可以进行特殊指令攻击，要抓住时机。

●战胜阿克塞尔继续向电脑室深处进发，发生事件后罗克萨斯的剧情告一段落，操作的角色将正式换回索拉，罗克萨斯的等级能力以及物品都会全部得以继承。

不思议な塔

●操作的主角换回索拉后，前往车站与唐老鸭对话坐火车来到不思议な塔。

●到达塔顶与魔法使对话获得换装“ブレイブフォーム”以及一把钥匙刃“スターシスカー”。

游戏中期

●完成阿格拉巴或万圣节镇世界初期的剧情返回黄昏镇会追加新的剧情。

●前往空き地，发生与无存的战斗。

CHECK 在与大量无存战斗时后期出现的铠甲兵一定要小心，他们的连续攻击能够给索拉造成极大的伤害。靠近它们可以使用特殊攻击将它们手中的大剑抢过来发动狂暴攻击。

●商店街从驿前通り达到驿前广场发生事件后获得“约束のお守り”。



游戏后期

●到游戏的后期，前往黄昏镇的积木船通道会再度关闭，重新完成一次积木船游戏就可以再次开启通往黄昏镇的通路。

●从广场墙壁的洞口穿过森林来到幽灵屋敷前发生事件。

●与米老鼠一同将出现的无存消灭。

●进入屋敷的书库发生事件，来到有电脑的房间选择密码“シーソルトアイス”开启移动装置。

●利用移动装置来到暗の世界，同阿克塞尔一起与无存作战，之后开启通向存在しなかった世界的道路。

王冠分布一览

拼图名	分布区域
夜明け	驿前通り
夜明け	トラム广场
EDGE	トラム广场
EDGE	驿前广场
夕暮れ	サンセット住宅街
夕暮れ	サンセット住宅街
夕暮れ	サンセットヒル
夕暮れ	サンセットヒル
夕暮れ	屋敷前
夜明け	屋敷：ロビー
拼图名	分布区域
夜明け	屋敷：ロビー
夕暮れ	屋敷：白い部屋
夜明け	屋敷：コンピュータールーム
夜明け	屋敷：ポッドルーム
夕暮れ	不思议な塔
目覚め	塔：ドレスルーム
夕暮れ	塔：ドレスルーム
夕暮れ	トンネル
夕暮れ	地下连络通路
夕暮れ	地下连络通路

虚空城 Hollow Bastion

游戏前期

●从商店街到住宅街的途中会发生与无存的战斗，解决完不断出现的无存后进入“マーリンの家”。

●在マーリンの家中获得“再建委员会の会员证”并习得冰属性魔法。

●前往城壁广场发生强制战斗。

CHECK 战斗中利昂会加入战斗。本场战斗的目的是守住城门不被敌人攻破，画面左上方的槽代表城门的耐久度，一旦城门被攻破就会直接GAME OVER，所以在战斗时要优先攻击靠近城门的敌人。不过，在利昂的帮助下战斗会轻松不少，玩家根本不必担心他的安危，他还会不断使用回复魔法为索拉回复体力。



●完成虚空城的剧情后将会出现两个世界分支供玩家选择，驾驶积木船靠近世界会出现这个世界的信息介绍以及推荐等级，玩家可以根据提示要求的等级来衡量这个世界的难度选择合适的世界来进行游戏。

游戏中期

●返回虚空城与唐老鸭对话后进入百亩森林。

●在维尼家门前与其对话后强制离开魔法绘本并发生与无心的战斗。

●再度返回百亩森林与维尼对话。

CHECK 再次与维尼对话后获得“ベースボールチャーム”，在以后的战斗中玩家就可以召唤出获得的同伴来帮助索拉战斗了，随着流程的发展，玩家可以在宝箱中获得越来越多的可召唤的同伴。在此后的流程中从各个世界的宝箱中获得绘本的残页后，返回百亩森林就可以发展这个世界剧情。

●第二次黄昏镇事件后再次回到虚空城与克劳德对话后进入マーリンの家。

●事件后由住宅街→城壁广场→建设中通路来到城通用口发生事件。

●进入アンセムの研究室发生剧情后就可以前往电子世界。

●完成电子世界初次剧情后从电子世界回到虚空城前往城壁广场与大量的无存交战。

●与德米克斯再次交手。

CHECK 战斗最初需要在40秒之内消灭50个水分身，由于时间比较紧张，多多使用特殊攻击可以快速消灭大量的水分身。德米克斯的攻击方式全部都为水属性，水墙攻击需要不断向后移动即可躲开，其他攻击则多为直线形，使用侧移基本都可以回避。德米克斯的HP在一定程度时还会再次发动一次水分身攻击，这次要在10秒钟之内将水分身全部消灭，干掉全部水分身后BOSS会有很短暂的硬直时间。

●下山的过程中每个场景都有不同的“《FF》系列”主角出现协助索拉灭敌，尤菲、利昂、蒂法与克劳德会依次出战。

●山谷中需要完成游戏中最为爽快的一战，本场战斗需要将1000个敌人全部消灭，其实大部分时间只需按△键即可将大批敌人清理干净。完成千人斩离开本世界后再次返回山谷即可向萨菲罗斯挑战，如果玩家的等级不足60级还是不要来送死为妙。萨菲罗斯的实力与里ＸⅢ机关中的BOSS持平，与《王国之心Ⅱ》中相比招式并没有变化，之前对付他的方法依然有效。



王冠分布一览

拼图名	分布区域
夕暮れ	アンセムの研究室
夜明け	城通用口
EDGE	城通用口
表里	城壁广场
目覚め	住宅街
夕暮れ	住宅街
ハート	商店街
目覚め	商店街
夕暮れ	廊下
夜明け	ハートレス制造施设
目覚め	マーリンの家
夕暮れ	城壁广场
夕暮れ	追忆の洞：最深部
夕暮れ	追忆の洞：最深部
夕暮れ	追忆の洞：采矿部
夕暮れ	追忆の洞：采矿部
夕暮れ	追忆の洞：采矿部
夕暮れ	追忆の洞：采矿部
夕暮れ	追忆の洞：坑道
夕暮れ	追忆の洞：坑道
夕暮れ	追忆の洞：坑道
夕暮れ	追忆の洞：坑道
夕暮れ	追忆の洞：坑道

隐藏 BOSS 铠甲男 这位曾出现在隐藏动画中的家伙终于可以挑战了，通关之后返回迪士尼城堡进入记忆点旁出现的黑洞即可触发新剧情，剧情之后就要开始与他的对决了。最高难度下没有八九十级还是奉劝各位不要去送死了。

龙之国度 The Land of Dragons

游戏前期

●在竹林的事件过后前往野营地发生强制战斗。

CHECK 在龙之国度的几场战斗中，画面的左上方都会出现一个士气槽。随着时间的流逝或索拉等人受到攻击时，士气槽都会不断减少，当士气槽减为0则会GAME OVER，消灭敌人后出现带有龙图腾的小球可以回复一定量的士气槽。

●战斗后与野营地中央的李队长对话可以从他那里接到三个任务，完成全部三个任务才可以向山顶进发。



CHECK 李队长的三个任务比较简单，敌を奇袭将所有敌人消灭即可；敌を迎击中新出现持枪的骑兵敌人比较难对付，它们的近身连击很有威胁，应避免与在地上与它们正面交锋，最好把他们打至空中之后再给予其连续打击；敌を搜索需要在士气槽减为0之前将野营地中的所有无心找到并消灭掉，由于无心分散在营地各处，帐篷有时还会阻挡玩家的视线，所以行动时一定要快，视线被挡到时可以利用R1锁定来确定敌人的位置。

●通往山顶的路程中会有巨石挡住玩家前进的路线，需要连续按△键才能击碎巨石继续前进。

●村の洞窟最深处会有一场只有索拉与木兰出场的强制战斗，只需在半分钟内让索拉存活即可，由于没有果菲出场不能进行换装，所以还是小心迎战为妙。

●换回女装后的木兰习得了新的技能并能够与索拉发动连携技，在皇宫门前发生BOSS战。

CHECK 与单于的战斗中还需注意保护皇宫的大门不能被攻破，门的耐久度同样会在画面的左上方表示出来，不断出现的无心杂兵可以用来回复大门的耐久度。在场地周围上空飞着的老鹰会冲下来捕捉索拉，最好先将其击破再全力对付单于。利用与木兰的连携技或看准时间使用特殊反应攻击可以轻松击败单于。

●完成电子世界的剧情后再次来到龙之国度即可触发新的剧情。

●从村庄前往山顶与黑衣人发生战斗。在战斗中对黑衣人的攻击没有任何效果，周围还会无限出现杂兵，不过战斗很快就会强制结束，大家不必担心会有什么危险。

●按照村→山道→关所→宫殿前广场的顺序来到皇宫门口，经过与无心和无存的两场战斗之后进入皇宫。

●在宫殿前广场发生BOSS战。



王冠分布一览

拼图名	分布区域
ハート	野营地
EDGE	野营地
夕暮れ	山道
ハート	村
目覚め	村
夜明け	村
目覚め	尾根
目覚め	尾根
夜明け	玉座の间
夜明け	玉座の间

CHECK 战斗中BOSS会在空中不停的飞来飞去，索拉在地面的攻击很难命中它，利用场地中的龙卷可以飞到BOSS的背上，并能够对它的角进行攻击。另外，与木兰的连携技也可以直接命中BOSS，MP充足的情况下应该多多使用连携技消耗BOSS的HP。BOSS处在地面的场合可以靠近它的头部使用普通攻击来攻击它的角，当它发动低空冲刺攻击时使用特殊攻击能够给予其重创。

野兽城 Beast's Castle

游戏前期

●进入大厅与无心战斗后从大厅二楼东部的房门来到"ベルの部屋"。

●返回大厅进入二楼西侧的房间，调查走廊尽头挡住房门的柜子，待其睡着的时候，推开柜子进入地下仓库（它快醒的时候要立刻停止连打△键）。

●地下仓库门上的怪物，需要不断攻击它使它进入休眠状态后用特殊攻击才能够逼出它的正体，只有此时攻击正体才能对其造成真正的伤害，一段时间后正体就会返回门中。如此反复几次才可以彻底将BOSS击败。

●在点地道中的灯时，需要在左上方同伴的气力槽减为0之前将全部的四盏灯点亮才可以通过地道，只有蜡烛与油壶都在灯附近的状态下才能将灯点亮。

●进入野兽的房间使野兽回复神智，不断使用△键的特殊攻击可以使野兽一直处在硬直状态，在其HP为0时再次发动特殊攻击就可以帮助野兽回复神智。

●返回贝尔的房间与柜子对话后再前往大厅正前方的舞厅发生BOSS战。

CHECK 与舞厅内的BOSS战斗共分为两个部分。第一形态下BOSS基本没有什么难度，它会按照窗户、吊灯、柱子的顺序进行附身攻击，在它附身的情况下靠近其按△键可使其本体出现，将本体攻击到一定程度它就会再次进行附身，地面开始发光后要立刻跳起躲避，如此反复就可将其打败。

第二形态的速度与攻击频率加快了不少，适时发动换装全力攻击吧。BOSS瞬移后需要再次按R1键才可以继续锁定它，它消失时可以根据提示发动特殊攻击，受到BOSS的回旋攻击后也可以发动特殊攻击。

游戏后期

●完成电子世界的剧情后再次来到野兽城即可触发新的剧情。

●与野兽对话后前往舞厅与无存展开战斗。

●按照西のホール→西の栋→ビーストの部屋的顺序前进，事件后找到野兽对话获得"ランブリングローズ"。

●走出城外与札尔丁展开BOSS战。

CHECK 本场战斗的难度较大，战斗前注意记得装备好回复道具。想要击败札尔丁就必须要利用好每一次特殊攻击的机会，因为除此之外几乎没有什么好的办法能够解除他疯狂的攻击。当BOSS乘坐一个巨大生物从远处发射光束扫射攻击时，要迅速向画面右方逃跑，否则被打中可不是闹着玩的。右下墙角的位置为安全地带，与野兽的连携技也能给BOSS造成不小的伤害，一旦有机会就要立刻使用。



王冠分布一览

拼图名	分布区域
夕暮れ	エントランスホー
目覚め	ビーストの部屋
夜明け	西のホール
ハート	西の栋
目覚め	地下仓库
目覚め	地下仓库
目覚め	抜け道
目覚め	抜け道
夕暮れ	桥

奥林匹斯斗技场 Olympus Coliseum

游戏前期

●救出蜜儿后进入"亡者の洞窟"一路来到"亡者の谷"，洞穴中暂时不能使用换装与召唤。与哈迪斯强制战斗后阿隆加入队伍当中（哈迪斯的战斗中攻击对其无效，会很快结束）。

●阿隆加入队伍后需要在限定时间内逃离洞穴，逃离的中途有几场强制战斗，需要将敌兵清光才能继续前进。哈迪斯也会出现干扰玩家，此时任何攻击都对其无效，他的火球攻击可以用普通攻击打飞，所以还是无视他全力清除杂兵吧。

●洞穴的尽头迎来与地狱三头犬的战斗。三头犬的有效攻击点是它的头部，站在侧前方锁定目标后跳起攻击是最佳的攻击方式。与三头犬正面碰撞的时候会出现特殊攻击的提示，不要犹豫给予其全力一击吧。

●回到斗技场完成两个小训练，与海格力斯对话后再次返回冥界。

●在冥界の大空洞的广场与德米克斯交手，在限定时间内击败100个不断出现的杂兵即可，使用特殊攻击可以轻易完成指标，但需要将杂兵的HP打到一定程度。

●封印の间的战斗要保护蜜儿不被敌人攻击，建议先将杂兵清光后再全力对付BOSS。第二战有时间限制，而且杂兵还会无限出现，使用连携技与换装一口气解决BOSS比较合适。

●返回斗技场又是一场BOSS战。



CHECK 开始BOSS的尾巴横扫攻击，注意提前起跳即可躲避。攻击它头部几下后它的头会插入地中并露出三个小头，这时听到菲尔叫喊提示便可以跳到BOSS的背上发动特殊攻击将其三个头击晕，此时BOSS没有任何进攻能力，悠闲地将三个头击破后，BOSS就会露出九个头的正体。使用第一阶段的打法，跳起躲避BOSS的攻击并适时还击，待出现特殊攻击的提示后立刻发动便可以召唤出飞马给予其重创。大概如此两个回合就可以将BOSS解决。

穿上衣服的黑装

除了增加了一套变装外，不知道各位玩家注意到了其实本作变装中随机出现的黑装也发生了一定变化，那就是——他终于有衣服穿了。看来SE最近财务状况不错，已经为手下的角色们置办衣物了。

游戏后期

●完成电子世界的剧情后再次来到奥林匹斯斗技场即可触发新的剧情。

●参加比赛连胜两场之后发生事件后进入亡者の洞窟追赶阿隆。

●由入口→通路→最深部→亡者の谷→ハデスの间发生事件。

●回到冥界入口前往斗技场与海格里斯一同应战哈迪斯。

CHECK 战斗前期对哈迪斯的任何攻击都不起作用。哈迪斯会在自己周围制造火焰墙壁，并且会从空中落下火柱，使用跳跃躲避并不明智，如果在战斗前装备魔法发射魔法就可以轻松地将它的攻击化解了。海格里斯每隔一段时间会在场地制造出光球，此时靠近光球按△键即可释放射线攻击哈迪斯，一定时间哈迪斯变红后使用普通攻击即可解决掉他。



王冠分布一览	
拼图名	分布区域
ハート	亡者の洞窟：入口
ハート	冥界の大空洞：入口
夜明け	冥界の大空洞：入口
表里	封印の间
夜明け	亡者の洞窟：入口
夜明け	冥界の大空洞：迷いの道
表里	冥界の大空洞：迷いの道
表里	冥界の大空洞：迷いの道
ハート	冥界の大空洞：广间

迪士尼城堡 Disney Castle

游戏前期

●从中庭穿过廊下来到书斋，这里新出现的无心会使用自爆攻击，需要小心。

●与米妮王后对话后离开房间，前往谒见室突破敌人的包围靠近王座发生剧情。

CHECK 与米妮一起行动时注意保护她，因为她移动的速度非常慢，一旦HP为0即会GAME OVER。靠近她按△可以将其叫到身边，米妮在身边时按△可以发动范围很大的技能，在谒见室被敌人包围时只需不断使用此技能敌人基本就近不了身。

●虚空城的剧情后，前往础の丘即可完成本世界的剧情。



▲通关之后再次返回即可见到隐藏BOSS铠甲男。

王冠分布一览	
拼图名	分布区域
夜明け	廊下
ハート	中庭
ハート	中庭
表里	中庭
表里	格纳库

没有时间的河流 Timeless River

游戏前期



●进入这个世界发生事件后，从础の丘来到栈桥。

●在栈桥与这个世界的皮特发生战斗。从皮特的背后攻击它能够非常简单地将其击倒，把它打倒时它落在地上会产生有攻击判定的冲击波，注意跳起躲避，它的冲撞攻击也可以使用特殊攻击取消掉。

●返回础の丘遇到米老鼠发生事件，进入四扇门内帮米老鼠解决掉无心。

CHECK 米老鼠家的事件要在守护家具的同时将无心全部消灭；火灾现场事件要将不断靠近大楼的火球消灭并打败出现的无心，新出现的车状的无心在地上的冲撞攻击较强，最好使用□键将冲撞格挡掉；摩天楼事件需要在平台被破坏之前将敌人全灭；最后一个事件需要保护城镇不被敌人破坏，靠近场景中央的炮塔按△键可以使用大炮对全体敌人进行打击。

●前往水门与皮特战斗并取回光之基石。站在船上的皮特会不断从船上扔下物品，用特殊攻击即可将它们全部打回去，反复几次之后船就会靠在岸边，使用特殊攻击将船尾的笼子破坏即可。

●在停泊所与皮特再次交战，本场战斗船长皮特也会参战。

CHECK 皮特每受到一定程度的攻击战斗的场地就会发生变化，转换场景后除了会出现新的杂兵助战外，皮特本身的攻击并不会发生变化，从它背后攻击的老办法依然适用。船长皮特受到攻击后会进入暴走状态，此时靠近它就可以发动特殊攻击并能够使皮特进入一定时间的硬直状态。



王冠分布一览	
拼图名	分布区域
表里	栈桥
EDGE	栈桥
ハート	水门

皇家港口 Port Royal

游戏前期

●发生事件后进入港与突然出现的海贼战斗。

CHECK 对暴露在月光下的海贼使用不同的魔法可以对他们造成不同的特殊效果状态：雷电魔法可以使其进入麻痹状态（移动速度降低，攻击不能），冰魔法可以使其进入冻结状态（丧失移动、攻击能力），火魔法可以使其进入烧伤状态（混乱，攻击不能）

●在街击败无心后杰克加入队伍。

●乘船到达死の岛，从岸壁来到洞窟入口。发生剧情战斗时只需坚持1分钟即可。

●再次乘船时发生剧情战斗，需要将登船的海盗全部消灭。当索拉受到攻击后，金币就会被敌人抢走，此时必须要在1分钟之内将抢走金币的敌人击倒，否则即会GAME OVER。

●被关押到船舱后，上甲板再次发生剧情战斗，在火药桶爆炸之前将5个火药桶打入海中即可。

●返回死の岛，以岸壁→洞窟入口→火药置き场→月明かりの间～的顺序前进发生BOSS战。



CHECK 在与巴博萨的战斗中需要找到无心并将其击倒，房间才会恢复光亮（无心的眼睛会在暗处发光）。在攻击巴博萨时应该尽量使用连携技，利用连携技的无敌时间来攻击BOSS，否则很容易被他一击打至远处而丧失攻击的时机。当房间再次变暗时就要再需找到无心并将其击败，如此反复几次即可击败BOSS。

游戏后期

●完成电子世界的剧情后再次来到皇家港口即可触发新的剧情。

●前往港口发生剧情后，乘船来到死の岛。



●战斗后分别前往死の岛与船の墓场夺回被抢走的金币。

死の岛与船の墓场各有两枚被抢走的金币。在发现抢走金币的敌人后，画面左上方会出现倒计时，在这段时间内如果没有将持有金币的敌人打倒，它就会逃跑，注意有些敌人的限制时间非常短，战斗时不要拖沓，直取目标即可。

●找回全部的金币后与杰克对话返回海港。

CHECK 这个BOSS只有将882枚金币全部收回到场地中央的箱子内，才可以对它造成伤害。战斗中它会不停地从中央的箱子内将金币抢走，使用魔法攻击可以将它身上的金币打落，MP不够用时使用物理攻击可以从BOSS身上打出大量回复MP的气泡。如果不对BOSS采取攻击，它就会靠近箱子吸取大量的金币，此时也是攻击它的最佳时机，靠近它的正前方即可发动特殊攻击并能够从它身上打落出大量的金币。

王冠分布一览	
拼图名	分布区域
ハート	高台
夕暮れ	港
表里	街
EDGE	街
夜明け	ブラックパール号
夜明け	ブラックパール号
夜明け	ブラックパール号：船长室
夕暮れ	船の墓场：船仓
ハート	死の岛：火药置き场
表里	死の岛：火药置き场
夕暮れ	船の墓场：がれきの砦
夜明け	船の墓场：がれきの砦
夕暮れ	船の墓场：がれきの道

BUG依旧 《最终混合版》依然保留了日版与美版中共有的这个良性BUG，那就是在变身后Drive槽消耗完之前从记忆点离开现在所处的世界，那么Drive槽就会重新回复至Max状态，游戏后期可以利用这个BUG轻松将各种变装练满。

阿格拉巴 Agrabah

游戏前期

●进入世界强制发生战斗后消灭一定数量的无心后自动结束。

●前往宫殿后再由アウグラバー市街返回商人の店。

●由城门离开城市前往城外的魔法の洞窟。

CHECK 石像前要控制猴子的行动躲过石像的攻击将宝石放回台座内，按△键可以控制猴子跳起躲避不断来袭的水墙、闪电等机关。

●试炼の间前调查石板即可引发试炼。需要在限定时间内将敌人全灭，地面会随着时间的经过不断消失，没有及时消灭的敌人也会随索拉一同落至下一层，所以如果前期消灭敌人的速度不够快的话，到后期累积大量的敌人会对战斗增加很大的难度。

●宝物库清理大量无心时，注意最后出现会火焰攻击的无心。

●返回阿格拉巴王宫门前发生BOSS战。

CHECK 对这两个BOSS的战斗使用跳起的普通攻击最为有效。蓝色BOSS的冰结攻击可以将我方同伴冻结起来，只要攻击冰块就可以接触同伴的冰结状态，红色BOSS的攻击方式是将地面燃烧起来，走在上面会对我方造成伤害。蓝色BOSS的弱点为火属性，红色BOSS的弱点为冰属性。

游戏后期

●完成电子世界的剧情后再次来到阿格拉巴即可触发新的剧情。

●在城中发生事件后，赶到城外乘坐飞毯追赶贾方。

CHECK 乘坐飞毯需要使用魔法开启废墟中三个不同地方的机关，三个机关位于石碑下方，广场上方与广场低空，待石头排列在一起变成红色、蓝色与黄色时，分别使用火、冰与雷魔法就能够启动机关。

●返回皇宫与贾方展开战斗。

CHECK 贾方的弱点在腹部，不断攻击其腹部直至腹部的HP为0后，贾方即会暂时停止行动。此时就可以飞到头部对其进行攻击，等待他苏醒后再返回腹部对其腹部进行攻击即可。如果直接攻击贾方的头部会受到猛烈的反击，他背部有飞行物体飞来时也可以躲避在他的腹部，贾方本体的攻击向上下左右移动都可以回避。



王冠分布一览

拼图名	分布区域
表里	アグラバー市街
EDGE	アグラバー市街
EDGE	バザール
夕暮れ	バザール
夜明け	魔法の洞窟：入口
夜明け	魔法の洞窟：宝物库
夕暮れ	魔法の洞窟：宝物库
EDGE	魔法の洞窟：巨像の谷
夜明け	魔法の洞窟：试练の间
夜明け	魔法の洞窟：试练の间
夜明け	魔法の洞窟：试练の间
夜明け	埋もれた废墟
夜明け	埋もれた废墟
夕暮れ	埋もれた废墟

万圣节镇 Halloween Town

游戏前期

●沿路来到镇上，发生剧情，杰克加入队伍。

●在ギロチン广场与无心发生战斗。

●穿越墓场来到ヒンターランド。调查森林中的圣诞树后来到圣诞老人的家中。

●进入圣诞老人家里边的隐藏房间发生事件。沿着足迹追踪至墓场发生战斗。

CHECK 战斗中注意敌人发出的火焰，横向的移动可以回避这招攻击力较高的招式。攻击时多使用跳跃后的空中连击可以保证一定的攻击效率。敌人飞上高空后，可以利用高台跳跃至高处再对BOSS进行攻击，这个BOSS的HP非常多，做好长期战斗的准备为妙。

●返回圣诞老人的家中进入おもちゃ工场与巫奇展开BOSS战。

CHECK 巫奇一开始会处于一个操作箱中，而索拉等人则站在不停运动的传送带上。一旦碰到传送带尾的机关就会受到伤害，所以在战斗中要时刻注意自己的站位不要太靠近尾部。不断出现的箱子用特殊攻击可以打回去，几次之后即可将巫奇打落至地面，这时就是最佳的攻击时间。

游戏后期

●完成电子世界的剧情后再次来到万圣节镇即可触发新的剧情。

●发生事件后杰克加入队伍，前往圣诞老人家2F与ショック、ロック、バレル展开战斗。使用普通攻击即可击倒它们，然后使用特殊攻击即可将它们关进箱子中。

●前往广场夺回4个被抢走的礼物。

CHECK 夺回礼物的战斗没有时间限制，把全部的无心消灭即可夺回礼物，不过要注意的是如果索拉受到攻击会再次被敌人将礼物抢走。

●在圣诞老人家制造礼物后，与圣诞老人对话发生BOSS战。本场BOSS战难度不大，使用普通攻击、换装攻击或连携技能能够轻松解决掉它。惟一要注意的就是它的连续攻击的威力比较高，不过命中率并不高。



王冠分布一览

拼图名	分布区域
表里	ギロチン广场
夕暮れ	スパイラルヒル
表里	ヒンターランド
夜明け	街外れの丘
夜明け	サンタの部屋
EDGE	サンタの部屋
夜明け	おもちゃ工场：配送エリア
夕暮れ	おもちゃ工场：配送エリア



▲杰克需要找到企图破坏圣诞节的真正凶手。

◀圣诞镇中的服装与万圣节镇的服装有所不同。

荣耀王国 Pride Land

游戏前期

●穿越峡谷、象の墓场以及草原来到プライド・ロック。

CHECK 在这个世界中索拉的外形会变为小狮子，不过攻击方式并没有发生什么本质的变化。在此状态下索拉会习得新的特技"ダッシュ"，按□键即可进行高速冲刺。



●返回草原发生事件之后，从东南部的出口离开。

●穿过荒地、ジャングル最后到达オアシス。事件过后与辛巴对话鼓励它。

●再按照ジャングル→荒地→ヌーの谷→サバンナ的顺序来到プライド・ロック。

●进入荣耀之石的洞窟与土狼们进行战斗。战斗中需要保护蓬蓬不被土狼们袭击，如果看到蓬蓬被土狼围起来可以按△键将它们呼唤至自己身边，顺便也可以将土狼吸引到自己身边。

●在山顶与刀疤展开BOSS战。

CHECK 刀疤的速度非常快，攻击力也比较高，并且能够从远处释放火焰攻击。多多使用与辛巴的连携技能够给予刀疤以重创，在回复MP的过程中可以利用辛巴攻击刀疤的时机，站在它的侧方或背面看准时机偷袭。

游戏后期

●完成电子世界的剧情后再次来到荣耀王国即可触发新的剧情。

●在王の间发生事件后来到半山腰的洞窟。

●在象の墓场击败三只土狼。需要追上三只以超高速度在场景中乱窜的土狼才能攻击到它们，只能使用□键的才可以追上它们，追上它们后要马上展开连续攻击给予其致命一击。不过也可以采用在它们的必经之路上守株待兔的战术。

CHECK 初期BOSS的攻击都可以使用△键进行连续躲避。从BOSS的脚步使用特殊攻击可以跳到它的背上，这时要立刻冲至BOSS本体处进行连续打击，待给予其的伤害到达一定程度后，BOSS会趴在地上。此时绕过它的身体对它的弱点头部猛攻即可。BOSS在远处的冲刺强力攻击不好躲避，建议使用发动连携技后的无敌时间来回避。

●回到荣耀之石后来到草原发生BOSS战。



王冠分布一览

拼图名	分布区域
夕暮れ	プライド・ロック
夜明け	王の间
夜明け	ヌーの谷
夜明け	ヌーの谷
夜明け	象の墓场
夜明け	象の墓场
夜明け	荒地
夜明け	荒地
夜明け	ジャングル
夜明け	オアシス

失落的萨菲罗斯 在美版以及日版中无限拉风的萨菲罗斯在本作中可谓最失落的隐藏BOSS。新增的表里机关的战斗以及铠甲男抢尽了他的风头，就连猥琐蘑菇都比他的出镜次数多（因为人家有十三个兄弟），站在峡谷中萨菲罗斯一定会感叹世态炎凉……

电子世界 Space Paranoids

游戏前期

●进入电子世界后前往ピットセル。攻击门时会掉落大量的能量球，在画面左上方能量槽满时利用特殊攻击即可开启大门。

●前往キャニオン与トロン对话后，要在箱子停止移动后攻击红色的箱子。

●从キャニオン返回研究室，调查研究室的壁画后的文字。从米老鼠处获得"マスターフォーム"的换装。

●返回电子世界完成迷你游戏。

CHECK 骑摩托时L、R键分别为向左转与向右转，○键配合方向是使用钥匙刃向左右两方攻击，□键配合方向键是使用摩托车身向敌人进行压击，压击可以对使用防御罩的敌人破防，×键为向前冲刺，冲刺时摩托车会释放防御罩，可以用来防御敌人的攻击以及穿越一些迎面而来的障碍物。

●来到データエリア中央部的电脑，发生战斗。本场战斗有时间限制，击败不断出现的无心可以从它们身上获得大量的能量球，当左上方的能量槽攒满时就可以对场地四周的电脑使用特殊攻击，将全部3台电脑破坏即可结束战斗。

●在通信室发生BOSS战。

CHECK 攻击BOSS时它的身上同样会掉落大量的能量球，当能量槽攒满时就可以对BOSS发动特殊攻击，此后会有很长一段时间供我们对BOSS集中展开攻击。BOSS的HP在一定程度一下会开始不断移动并从发射光束攻击，此时可以利用与トロン连携技的无敌时间快速接近它并给予其打击。

游戏中期

●游戏后期进入到达安塞姆的研究室通过电脑进入电子世界可以触发新的剧情。虚空城通往研究室的途中城通用口与"海鸥三人组"对话后，尤娜会送给索拉钥匙刃"ガルウィング"。

●以キャニオン→入出力タワー：ホール的顺序消灭沿途的无心。

●从ホール来到ソーラー船ドック，乘船来到中心部。



CHECK 乘船途中会遇到大量的无心前来干扰，如果飞船承载的重量超出限制即会GAME OVER(画面左上方的槽为飞船现在的承载量)，所以要将不断出现的敌人尽快的清理干净以减轻飞船的重量。

●在系统中枢发生BOSS战。

CHECK 与札库的第一场战斗十分简单，使用连携技可以轻松获胜，所在在这场战斗中尽量不要使用回复道具以应付接下来的连战。与MCP的战斗中札库会再次出现干扰我们，将它的HP减至0后他会停止一段时间后再次复活。我们可以趁着这段时间攻击MCP的防御壁，但此时必须有特隆在场，要注意的是按△键发动特殊攻击时要注意不要与特隆里的太近，否则很将特殊攻击容易错发动为与特隆的连携技而浪费宝贵的进攻机会。将MCP周围的防御壁破坏，站在墙壁破坏的地点就会出现特殊攻击的指令，连续按△就可以对MCP的本体造成伤害。

王冠分布一览

拼图名	分布区域
夕暮れ	キャニオン
夜明け	キャニオン
夕暮れ	システム中枢外部
夕暮れ	システム中枢

百亩森林 100 Acre Wood

●从各个世界寻找到魔法绘本的残页后即可回到百亩森林发展剧情，在这里只需完成几个迷你游戏即可。

●ピグレットの家的迷你游戏。

遇到障碍时按○即可将障碍物打飞，被打飞的障碍物会落下大量的蜂蜜。对中途出现的龙卷风按△可以破坏四周范围的障碍物，终点处按△键接住ピグレット即可完成游戏。

●ラビットの家的迷你游戏。

按□键可以快速向左右两侧移动以躲避突然出现的障碍物，碰到障碍物后维尼会跌落下来，靠近它按△即可再次将其背起来，否则Life数就会不断减少。

●カンガの家的迷你游戏

在限定的时间内即用跳跃踩破10只气球就可以完成任务。踩到大气球可以将索拉与维尼弹到更高的地方。

●おばけ洞窟的迷你游戏

需要带领四名同伴到达洞窟的最深处，按△可以指挥它们前进或停下来。画面左上方的槽为同伴的惊恐度，如果受到攻击或惊吓它们就会进入混乱状态四处逃跑，靠近它们按△键可以使它们平静下来。注意如果索拉在冰块上滑倒，身边的同伴也会受到惊吓。由于本次游戏有时间限制，可以先完成任务后再次返回将洞窟内的宝箱回收。

●星空の丘的迷你游戏

很简单的一个小游戏，需要将套在维尼头上的蜂蜜罐子拔下来并蓄力扔进河里方向即可。在适当的时机按△键就可以轻松的完成游戏。

王冠分布一览

拼图名	分布区域
夜明け	プーの家のおはなし
夜明け	ピグレットの家のおはなし
夜明け	ラビットの家のおはなし
夜明け	カンガの家のおはなし
夜明け	おばけ洞窟のおはなし
夜明け	星空の丘のおはなし

亚特兰提卡 Atlantica

●《小美人鱼》的世界同百亩森林一样比较特殊，玩家需要满足特定的条件才能够将此处的剧情发展下去。本世界游戏的方式为迷你音乐，只需根据画面中出现的按键提示按下相应的键即可。



王冠分布一览

拼图名	分布区域
EDGE	トリトン王の间
EDGE	トリトン王の间
表里	海底广场

章节	出现条件
第一章 ミュージカルは乐し	初期
第二章 パート・オブ・ユア・ワールド	完成皇家港口剧情，习得魔法マグネ后
第三章 アンダー・ザ・シー	Drive 槽 5 格以上
第四章 私は归ってきた	习得魔法マグネラ后
第五章 ステキな仲间たち	完成荣耀王国剧情，习得魔法サンダガ后

没有存在的世界 The World That Never Wars

●记忆の摩天楼与罗克萨斯进行战斗。

CHECK 本作新加入的一场战斗，终于能够和罗克萨斯对决了。罗克萨斯的普通攻击比较容易掌握到规律，攻击后留下的破绽也比较大，采用后发制人的战术很容易对付。不过值得注意的是其在使用物理攻击前的蓄力状态是无敌的，最好不要想靠近他偷袭。他的HP在一定程度下会发射超强的浮游炮范围攻击，可以用高速滑翔轻松回避掉。击败罗克萨斯后获得钥匙刃的能力为除白装外变装时必变为黑装。

●旋律の空间与西格巴尔进行战斗。

CHECK 与西格巴尔的战斗开始时他会站在中央的高台向索拉射击，此时需要看准时机使用特殊攻击将他发射的子弹攻击反弹回去。数次之后就能将其从高台上逼下来，这时就可以直接攻击到他了。移动时要时刻留意自己的位置，否则被西格巴尔连续攻击到会很惨的。



●混沌の狭间与鲁克索德进行战斗。

CHECK 与鲁克索德的战斗比较特殊，画面上方会出现类似格斗游戏血槽的两条时间槽。战斗开始后索拉会变成骰子的形态，在这个形态下可以控制索拉跳着撞击鲁克索德，待恢复原状后要抓紧时间对他进行猛攻，期间出现的特殊攻击是随机抽取一张纸牌，不过效果大多对我方不利，所以最好还是不要去理会为妙。

●惑わしの空间与塞克斯进行战斗。

CHECK 塞克斯的攻击力非常恐怖，与其战斗之前最好多准备些回复道具。同之前手持大剑的无存类似，塞克斯手中的大剑也会落下，抢过大剑并变为狂战士的状态对塞克斯进行猛攻。塞克斯在濒死状态会发动更为疯狂的进攻，如果实在躲不过去就用使用召唤攻击的无敌时间来回避吧。

●与塞姆纳斯的最终连续战斗。

CHECK 与塞姆纳斯的最终战分为许多场战斗，战斗中△的特殊指令攻击会起到决定性的作用。最后几场战斗利库会加入到队伍之中，最终战还需要使用利库与索拉合力才能够打败塞姆纳斯，利库的HP较低，承受不了几下BOSS的攻击，所以战斗中应注意为利库回复HP。

王冠分布一览

拼图名	分布区域
夕暮れ	记忆の摩天楼
夕暮れ	歪みを贯く柱
夕暮れ	黄昏から望む场所
夜明け	虚空をる辿道
夕暮れ	存在の证
夕暮れ	破坏と创造の回路
夕暮れ	破坏と创造の回路

不以正面示人的蘑菇

新增的十三只蘑菇敌人Cos机关人物的动作猥琐，而且如果使用Select切换第一人称视点观察它时，它会转着圈保持以背面面对你的姿势，非常有趣。





王泥喜法介（？）初踏入法律界的新人律师，目前在成步堂法律事务所工作，具有「看破」的能力。

在发售前被众多猜测之声所笼罩的《逆转裁判4》终于来到玩家面前了，新人王泥喜表现如何？成步堂到底发生了什么事？新的系统有什么新亮点？最重要的是，那些玩家所怀念的熟悉面孔们，是否能在本作中再次出场，这些都是不能不在意的重点，从某些方面来说，这些问题也是左右了游戏评价的关键。

《逆转裁判4》在这么多年后出现于玩家面前，却没有着力于大打熟人牌，由此可见"逆转的故事还没有结束"这个主题。而且除了以成步堂作为关键角色之外，其他剧情几乎和之前几作毫无牵扯，再加上连系列最有人气的角色御剑都未曾露面，就好似是想给新人王泥喜打造出一个不受前作人气角色影响的独立空间一般。

既然如此，就让我们期待继承了成步堂（这里不能说遗志……）精神的新人王泥喜的法庭吧！

文 玛娜　美编 菲菲

逆転裁判4

攻略透解 GUIDE THROUGH

逆转裁判 4	Capcom		AVG
NDS	逆转裁判 4		日版
	2007 年 4 月 12 日	1 人	4800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统说明

法庭辩护

在法庭上我们需要听取证人的证言并对其进行询问，这些证人往往因为各种原因提供虚假的证言，我们要仔细分辨，从细微的漏洞中发掘出证言的矛盾，运用证物揭穿他们，追寻出案件的真相。

询问 询问是最基本的辩护组成部分，由证人作出一段证言，可以对其进行询问。

威慑 常用的询问手段，在询问中按下L键便可威慑证人，使其说出更多的证言，从而让我们发现其中可疑之处。

出示证物 出示证物是最有效最直接的手段，它分为主动出示和被动出示两种，在询问中，我们发现了证人的证言矛盾时，按下R键便可选择相应证物提交，戳穿证人的谎言。另一种情况是剧情中常常出现需要利用证据证明自己论点的情况，此时画面会自行切换到法庭记录中不需手动切换。

看破 本作中新加入的系统，在询问证人的时候，下屏的金色手镯若是有反应，便可点击其进入看破状态，此时可以看穿证人一些无意识的小动作和习惯，从而识破谎言，是穷途末路时的逆转良药。

勾玉 除了新增的"看破"之外，前几作的"心锁"系统也被保留下来，在第四章中将大放光芒。在和案件相关人交谈到某些重要问题时，会出现一些锁链和锁将该话题锁住，此时我们就需要使用勾玉，将这些锁一个个打开，从而取得重要信息。

操作说明

十字键	移动光标
A键	确定
B键	取消
X键	提交证物／放大证物（详细察看状态）
Y键	按住后向麦克风喊叫可提交证物／缩小证物（详细察看状态）
L键	威慑（询问时）
R键	查看法庭记录及人物资料
START	存档



现场侦查

除了法庭上的辩护之外，还有一个重要的部分就是侦查的部分，玩家可以在犯罪现场与关系人对话，调查现场、寻找证据，当所有证据都收集齐备之后便可以在法庭上一展风采。

对话 和案件相关人对话，要注意的是很多时候对话的话题并不是一次就会全部出现的，需要随着剧情推进或是向其出示证物激发出来，和所有人对话所有的话题是现场侦查基本中的基本。

调查 在各种地方进行调查，可以使用触控笔和方向键寻找调查目标，通过调查往往会发现很多重要的证物。

出示 选择"つきつける"便可向对话的人物出示各种证物，如果选择证物和该人物有关系的话，会引发相应剧情，这也是侦查过程中的重要部分。



科学探案

本作中，美国留学生宝月茜回归，还带来了美国的先进侦查技术，让玩家体验一回《CSI》的快感，要大量使用触摸屏和触控笔，非常有趣。

采集指纹 用触控笔在下屏撒下鉴定粉，然后对着MIC吹气便可取得指纹。

取脚印 用触控笔把石膏倒满脚印，控制吹风机吹干石膏，拉动滚轮给石膏涂色后影拓在白纸上即可。

混音器 这个需要一定的音乐知识，12345调整杆对应5个乐器的音量，依次调整音量，注意单个乐器的旋律变化，发现问题之后按对应的数字或对应的某节旋律提交。

检查毒物 对着感觉可疑的地方喷洒，有毒的话会变色为蓝色。

X光扫描 用触控笔转动旋扭，调整扫描层深度到需要扫描的部分会听到音效，用触控笔涂左边的SCAN屏幕，"保存"扫描出来的痕迹，完毕也有音效提示。继续转动旋扭，调整扫描层深度，直到保存所有需要扫描的地方。

©CAPCOMCO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED.

流程攻略

第一章 逆转的王牌

第一天 法庭・前篇

第一章算是上手章节，所以所有的推理都比较简单。开庭之前首先是亚内检查官陈述案件，"凶器のボトル"收入法庭记录。此时出现提示"按下R键可以查看法庭记录和人物信息"。

○成步堂龙一的证言1～《胜负》について～

在询问的前几句一直威慑，就会有剧情发生，出现新的证言"事件については……"，针对本句出示证物"凶器のボトル"即可进入下一个证言。"成步堂の携带电话"、"雅香の写真"收入法庭记录，换成目击者逆居雅香出庭作证。

○逆居雅香的证言1～事件当夜のこと～

"チップの写真"收入法庭记录

在"あの方が被害者の方……"一句出示证物"浦伏影郎の解剖记录"后证言变更。

"现场写真・2"收入法庭记录

对更改后的证言"被害者の方は、首の……"出示证物"现场写真・2"。

○逆居雅香的证言2～真剑胜负～

对"チップはお店のものでで……"威慑→选择"さらにゆさぶる"便会追加证言。

对追加的证言威慑确认大小筹码代表的点数后，出示证物"チップの写真"→选择"两方とも正しい"

○逆居雅香的证言3～最后の胜负～

对"だから、おふたりの手札を见れば……"威慑后追加新的证言。

对新加的"浦伏さまが3枚……"出示证物"チップの写真"→在照片上指右上的两张A→选择"被害者のカードを要求"→"被害者の手札"收入法庭记录→"将牌面转到背后，调查颜色不一样的牌便可进入下一环节。

问题："カードがスリ替……"→选择"事件が起こった后"

问题："赤いカードをスリ替……"→选择"それ以外"



王泥喜的法庭日记

我是新律师王泥喜法介，今天是我的第一次出庭！（我是第一次出庭就遇到了杀人案的可怜人！）被告人是老师牙琉雾人的朋友，案发当晚还和老师一起共进晚餐，他是一间俄国西餐馆的钢琴家（虽然基本不会弹），著名的律师成步堂龙一。

总之案件发生的时候，据说玩扑克7年没有输过，已经成为该店"名胜"的成步堂和被害者浦伏影郎正在地下的一间小屋玩扑克，结果成步堂居然输给对方，恼羞成怒就用葡萄酒瓶把被害者砸死了，不仅当时的发牌员逆居雅香目击了这一幕，酒瓶口上还留下了成步堂反手的指纹。

但是让人在意的是，当时玩牌的时候似乎有人出千，而且从现场照片看来成步堂的筹码好像比对方还多。更奇怪的是，在牌局结束之后，有人把桌面上的一张纸牌换走了，这到底是为什么？

P.S.在成步堂的挂饰里看到了可爱的女孩照片，成步堂说是自己的女儿……骗人的吧。

P.S.2据成步堂自己说玩牌没有输过是因为自己可以看出别人的想法，人类的思考和感情都会无意识地在身体上反映出来，还鼓动我发掘自己的能力，好奇怪的男人……

第一天 法庭・后篇

○逆居雅香的证言3～"ワナ"の行方～

逐句威慑，在"次の瞬间……成步堂のニイさんが……"一句威慑后出现选项，选择"さらにゆさぶる"，此时突然眼前的事物都变慢了，原来是王泥喜的"看破"发动。

将视线对准雅香的左手点击触摸屏上的"みぬく"→出示证物"凶器のボトル"后追加新的证言。

对新证言"殴ったのは，アイツよ……"威慑→选择"决定的にムジュン"→出示证物"成步堂の携带电话"。

问题："カードの色を青と思っていた人物とは……"→指认"牙琉雾人"

问题："证言が必要だと考えますか？"→选择"证言してもらう"

○成步堂龙一的证言2～事件当夜の"ディナー"～

对"あの子を殴りつけた……"威慑后追加新的证言。

调查证物"凶器のボトル"后发现中间是空的后，对证言"ゲーム中に'ワナ'に"出示证物"凶器のボトル"，再对证言"部屋に……"出示证物"现场写真・1"后再次暂时休庭。

休息时"血のついたA"收入法庭记录。

○牙琉雾人的证言 ～事件当夜のこと～

对"ハゲたアタマと……"一句威慑→选择"证处品を提示する"→出示"血のついたA"后便进入了现场模拟图的部分。

问题："モンダイのあるポイントを示そう"→在图上指出被害者然后提交。

问题："现场の状况を再现"→进入模拟图，用笔将椅子旋转半周使被害者的背部对着桌子。

问题："被害者の向きとムジュンしてるのは"→点选"犯人"。

问题："犯行が可能だった场所"→被害者北侧（有柜子的地方）。

问题："现场の状况を再现"→把柜子拉到左边窗户旁。

问题："この状况でムジュン……"→点选"目击者"。

问题："ボトルの指纹が逆手……"→出示证物"雅香の写真"

问题："ボトルを调べる"→转到背面发现酒瓶里有一张红心5。

问题："ニセモノの证处品……"→出示证物"血のついたA"

王泥喜的法庭日记

逆居雅香和浦伏居然是一伙人，为了打破成步堂的"7年不败神话"合伙行骗，雅香把一张牌偷偷藏在成步堂的口袋里，然后故意出千被看穿，让浦伏搜成步堂的身诬陷他作弊。但是成步堂偷偷把牌藏在了酒瓶里，浦伏找不出纸牌所以迁怒雅香将其打晕。因为地下室没有信号，成步堂上楼打电话给警察报案，再回去的时候浦伏遇害。而所谓凶器上反手的指纹，其实只是成步堂在餐厅吃饭时留下的。

其实辩护进行到一半的时候我已觉得非常不安……结果结局还是让人痛苦，我最尊敬的老师牙琉雾人……在和成步堂晚餐之后回到了餐馆，利用成步堂上楼报案的时候，从柜子后的暗门出来将浦伏用酒瓶打死，把溅到浦伏的血的扑克换走，又用留有成步堂指纹的酒瓶替换了自己使用的酒瓶。本来这个案件天衣无缝，只可惜老师不知道那天晚上的扑克是两组颜色不同的纸牌交换使用，错将另一组扑克换上去才被发现。

至于老师为什么要谋杀刚从国外回来，和他没有什么关系的浦伏，原因我们还是不知道……

P.S.休息的时候遇到一个穿着魔术师服的奇怪女孩子，给了我老师偷偷带走的那张牌的仿制品，这个女孩好像就是成步堂的女儿……

P.S.2成步堂和老师似乎因为"7年前的某件事"而有什么恩怨，关于7年前的事件成步堂不愿意多说，不过我大致知道一点，就是因为那件事，成步堂才会离开法律界的。总之，成步堂邀请我去他的律师事务所，就去看一看吧。

第二章 逆转连锁的街角

（说明：在庭外侦探的部分中，按照攻略所给地点顺序移动即可，本流程只说明需要调查的物体、证物的获得等问题，凡是没有说明的部分，只要将所有话题对话完毕后便可离开。）

第一天 侦探

★成步堂なんでも事务所

★引田クリニック

对话，"地图"收入法庭记录。

★成步堂法律事务所

★ひき逃げ事件 现场

（キタキツネ组邸一侧）对话后点击下屏下方箭头切换到另一侧。

（公园一侧）调查垃圾箱，选择"ミラー"，"ミラー"收入法庭记录。调查警察，宝月茜出现。

（キタキツネ组邸一侧）对话后离开。

★屋台消失事件现场

（やたぶき屋一侧）对话后调查地面的红色碗，"どんぶり"收入法庭记录。

（宇狩外科医院一侧）调查汽车后切换到另一侧。

（やたぶき屋一侧）出现新对话，然后离开。

★宇狩医院・ガレージ

调查车的排气管，"みぬきのパンツ"收入法庭记录。调查车下的手机，"携带电话"收入法庭记录。调查车的倒后镜→选择"证处品を提示"→出示"ミラー"。

★引田クリニック

★成步堂なんでも事务所

对话后"依赖状"收入法庭记录。

★キタキツネ组邸前

★人情公园内

现在和茜对话是没用的，调查售货车后离开即可。

★引田クリニック

★成步堂なんでも事务所

调查画面中间的魔术师帽子，"白いコナ"收入法庭记录。

★人情公园内

出示"白いコナ"后即可与茜对话，对话后"宇狩辉夫の解剖记录"收入法庭记录。

茜询问"この屋台の持ち主は……"后，回答"矢田吹麦面"便可将"屋台"收入法庭记录。

出现新话题，再次与茜对话后调查红色的垃圾箱，"パンツ"收入法庭记录。最后调查插在地面上的小刀，开始检验指纹，结果出来后与"北木泷太"对比确认相符。

"小刀"收入法庭记录。

★留置所 面会室

逆转裁判4

成步堂龙一（33） 现在是俄国西餐店专属的钢琴师。非常厉害的律师。

制作人的执念 在本作的第三章《逆转的小夜曲》中，有一群来自某一北欧小国的怪异外国人出现，这个北欧小国的名字叫做"ボルジニア"，当然，这是一个虚构的国家，如果你闲得发慌去网上搜索，会发现这个国家的名字仅在《恐龙危机》中出现过。而这两个游戏的制作人是同一个人……真是充满了执念的制作人啊。



成步堂みぬき（15） 以成为大魔术师为目标的女孩，好像是成步堂龙一的女儿，注意这个好像。

王泥喜的法庭日记

终于下定决心去成步堂法律事务所，但是这个事务所……已经改名叫成步堂艺能事务所了！而且管理人好像还是成步堂那个魔术师女儿成步堂贯美！成步堂自己因为车祸进了医院休养，还好没什么大碍……

今天出了一堆事，寻找成步堂车祸的肇事车主，寻找拉面店店主被偷的售货车，还要帮贯美找丢掉的内裤，当然这些也就罢了。在公园里还出了一桩杀人案，被枪杀的死者是宇狩医院院长宇狩辉夫，一枪击中右脑，立刻死亡。现场的地面上插着一把小刀，上面有附近一家混黑道的独生子北木泷太的指纹，据说去世的院长和这家人有些冲突，看起来好像是个很明显的案情。

北木泷太的未婚妻拜托我帮泷太辩护，她叫并奈美波，是个很优雅的美女，不知道为什么会喜欢北木泷太那种恶劣的不良少年。

P.S.院长死的时候还拖着拉面店被偷的售货车，他，他到底在想什么……

P.S.2原来老师还有一个双胞胎弟弟叫做响也，他是这个案子的检查官。

第二天 法庭・前篇

○北木泷太的证言1～北木泷太の“真实”～

对证言“半年前……”威慑。

对证言“おかげでこっちは……”威慑→出示证物“泷太の健康诊断书”便可进入下个证言。

○河津京作的证言1～事件当夜・目击したこと～

“ピストル”收入法庭记录。

对证言“そして，1发の铳声が……”出示证物“宇狩辉夫の解剖记录”。

○河津京作的证言2～事件当夜・目击したこと2～

对“そのままピストル……”出示证物“ピストル”。

问题：“ハンニンは‘手袋’をしていた……”→选择“モンダイあり”。

问题：“ハンニンが逃走の际……”→出示证物“小刀”。

○河津京作的证言3～目击から通报まで～

对全部证言威慑，在“いったんひくべきなのか？”的问题出现后选择“はい”。



第二天 法庭・后篇

休息时的问题“い，今までのムジュン……”，选择“おぼえている”。

○河津京作的证言3－目击から通报まで～

对证言“だから……そう”威慑，之后点击下屏的手镯发动看破，用方向键将视线下移到河津正在翻书的手，当他说到“携带电话”的时候点击“みぬく”提交。

问题：“何を闻くべきか”→选择“携带电话をみせてもらう”。

问题：“事件当夜だと立证する证处”→选择“证处品を提示”→出示证物“ミラー”。

○河津京作的证言4～河津京作の“真实”～

对“…ハンニンも，被害者も……”威慑→选择“‘屋台’について”→选择“非常に重要”后追加证言，对追加的证言出示证物“屋台”。

问题：“证人が见た‘やきぶた屋’の文字……”→选择“证人は正しい”。

问题：“证人が，屋台を见た场所……”→在模拟图上点选售货车的北边。

问题：“オレは，河津さんを告发するべきなのか……？”→选择“他の罪で告发”。

问题：“この证人が告发……”→出示证物“みぬきのパンツ”。

问题：“证人が，目击した场所を伪った……”→出示证物“パンツ”。



王泥喜的法庭日记

案发当晚的目击者是一个很自大的大学生，名叫河津京作，这家伙真让人不知道该怎么评价……案发当晚他因为偷了贯美的内裤被追，被迫把贯美的内裤藏在宇狩医生的汽车排气管里，然后在公园遇到了泷太手持武器与拉着售货车的宇狩医生对峙的场景，为了掩饰自己偷内裤的行为所以扯三扯四，结果害得审讯绕了好大一个弯路。

总之，从目前看来，根据河津对当时犯罪现场情况的说明，泷太是无法用枪击中宇狩医生右脑的。

看来，案件还需要进一步的调查。

P.S.半年前宇狩辉夫给北木泷太做过一次大手术，结果失败了，并且一直隐瞒着这件事，这就是和泷太冲突的原因吧。

P.S.2贯美表演用的泡泡裤就不多说了。北木家组长的妻子北木小梅穿的居然也是泡泡裤……

第二天 侦探

★成步堂なんでも事务所

★キタキツネ组邸前

（公园一侧）调查垃圾箱，“スリッパ”收入法庭记录，详细调查这个拖鞋，发现背后的黄色涂料和枫叶形状的花纹。左边拖鞋内部还有留下了脚指纹，检查出脚指纹，不过现在还不能判断是谁的。

★留置所 面会室

★成步堂なんでも事务所

★キタキツネ组邸前

★矢田吹さん宅前

（やたぶき屋一侧）对话后转到另一边。

（宇狩外科医院一侧）剧情后离开。

★留置所 面会室

出示证物“小刀”出现新话题，对话后离开。

★キタキツネ组邸前

遇到牙琉响也后离开。

★人情公园内

和茜对话后开始检查现场足迹，选择“北木泷太”对照。和茜对话并对剩余的两个足迹进行检验，绿色的是“河津京作”，红色的则是个谜。

出现新的话题，与茜对话之后，出示证物“スリッパ”，“宝月刑事の指令书”收入法庭记录。

★矢田吹さん宅前

（宇狩外科医院一侧）发生剧情后进入医院。

★宇狩外科医院・受付

调查地上的碗堆，绿色的拖鞋堆，画面右边的蓝色凉鞋，“サンダル”收入法庭记录，对サンダル检查指纹。最后调查左边的门，进入院长室。

★院长室

调查地面上的台灯，“スタンド”收入法庭记录。调查保险箱→选择“使えるモノはある！”→出示证物“指纹检出粉”→将粉洒到下屏上并吹掉便看到2和5上有指纹，密码为7952。



打开保险箱之后调查里面的病历，“泷太のカルテ”收入法庭记录。调查保险箱壁上的弹孔，“弹丸”收入法庭记录。接下来调查被打破的窗子、观叶植物和桌子上的玻璃杯便可离开。

★人情公园内

出示证物“スリッパ”→选择“サンプルはある”→出示证物“サンダル”。

★引田クリニック

★留置所 面会室

对话后出示证物“サンダル”后“サンダル”的信息被更新。出示“泷太のカルテ”后出现新的话题。

★矢田吹さん宅前

出示证物“泷太のカルテ”后出现新的话题。

王泥喜的法庭日记

大逆转。在案发现场发现了另一个人的脚印，并奈美波穿着拖鞋留下的脚印，宇狩医生家门口也丢着她的凉鞋。

而在宇狩医生的保险箱里看到了泷太的病历，原来并奈美波曾经是他的护士，美波小姐明明很久之前就知道泷太的身体状况，为什么还要和他结婚。

答案只有那个。

P.S.再次问了成步堂关于“7年前”的事，原来成步堂离开律师界还和牙琉检查官有关，因为伪造了证物所以被剥夺了律师的资格……

第三天 法庭

○并奈美波的证言1－泷太の“犯行计画”～

对证言“だから，あの犯行ができたのは……”威慑→选择“他にもいた”→指认人物“并奈美波”。

问题：“被害者と证人并奈美波の关系……”→出示证物“泷太のカルテ”。

问题：“この证人が，今でも……”→出示证物“美波のサンダル”。

○并奈美波的证言2～宇狩外科医院の出来事～

对“他にないでしょ？”出示“泷太のカルテ”，追加新的证言。

“半年も前のカルテのために……”时使用看破，视线移到左手的戒指处，在说到“いまさら”的时候提交→出示证物“泷太の健康诊断书”后加入新的证言。对新的证言出示“弹丸”即可结束本回合。

○并奈美波的证言3～宇狩外科医院の出来事2～

对“院长さんのコメカミの……”威慑。

问题：“真犯人が……”→选择“それ以外の位置”。

问题：“ハンニンが发炮した场所は……”→在模拟图上点选售货车里面。

问题：“屋台に，ヒトが隐れていた……”→选择“もちろん，ある”→出示证物“どんぶり”。

○并奈美波的证言4～王泥喜弁护士に对する反论～

对“だから，あきらめて归ったけど……”使用看破，在说到“ただ，ハナシをしただけ”时注意扶着脸的右手。

问题：“あの晚，院长室で‘起こったこと’……”→出示证物“スタンド”。

问题：“その后の，宇狩院长の‘行动’……”→出示证物“屋台”。

问题：“屋台を引いた被害者が目指……”→在示意图上指认左边的湖。

问题：“弁护侧の结论……”→选择“クルマは动かなかった”。

问题：“事件の夜……”→出示证物“みぬきのパンツ”。

在休息室遇到北木常胜和泷太，出示证物“泷太の健康诊断书”。

逆转的命名哲学 “《逆转裁判》系列”的命名一向充满制作人的恶趣味和文字游戏，在本作中当然也不例外。主角王泥喜法介的名字“おどろき”和惊奇谐音，与成步堂的“なるほど”（原来如此）构成了绝佳的师承关系。第一章的女服务生逆居雅



王泥喜的法庭日记

一切案情都已明了，一直被宇狩院长隐瞒了手术失败真相的泷太，在最近的健康检查中发现了这场骗局，打算找宇狩算账，并拿去了北狐组的枪支。但是真正的杀人凶手，却不是泷太。

案发当晚，美波偷走了泷太的枪前往宇狩家，威胁其交出藏在保险箱里的病历，结果反被宇狩击晕。紧张的宇狩误以为美波已经死亡，便带上她的"尸体"去公园里的湖弃尸(本来院长是想开自己的车，但是排气管里被河津塞了条内裤无法发动……)，所以偷了隔壁的矢田吹的售货车将美波装在里面。

结果在公园和泷太撞了个正着，同时还遇上了正在逃难的内裤贼河津，此时美波转醒，在售货车内开枪击中宇狩的右脑，将其杀死。

P.S.美波果然是为了钱而和泷太在一起。

P.S.2北木常胜原来是黑帮，但是为了给儿子找最好的医生治疗，开始从事正当生意。



第三章 逆转的小夜曲

第一天 侦探

★ガリューウエーブ 乐屋

一连串剧情之后来到这里，对话后"歌词カード"收入法庭记录，调查镜子上的红色痕迹便可离开。

★乐屋前ろうか



调查右边的门之后发生剧情。

★ラミロア 乐屋

★乐屋前ろうか

"搜查协力依赖书"加入法庭记录，调查落在地面上的通话机。

★ガリューウエーブ 乐屋

调查桌子上的卡片，"ポストカード"收入法庭记录。

★ラミロア 乐屋

(左侧)调查冷藏库前面地上的蓝色胸针，"ブローチ"收入法庭记录，然后调查梯子、天花板上的通气口、左边墙壁上的弹痕。

(右侧)调查凶器手枪，"ピストル"收入法庭记录。调查尸体旁地面上好像是什么数字的血迹，最后调查左手，"キーホルダー"收入法庭记录。

向茜出示"ピストル"后出现新话题。

★ステージ前

在舞台遇到牙琉和眉月在争执，听取混音器的音乐后选择2号，"ミキサー"收入法庭记录。

向牙琉出示"キーホルダー"后有新话题，与其对话→选择"气づいている"→出示"歌词カード"，再度出现新话题。

★ガリューウエーブ 乐屋

出示证物"ブローチ"。

★乐屋前ろうか

★ラミロア 乐屋

★ステージ前

调查舞台附近塔状的高台。

王泥喜的法庭日记

又遇到麻烦的案件了。事情是在陪贯美去看牙琉那个乐队的现场时发生的，演出进行到第三幕时，休息室里发生了枪杀案。

死者雷塔斯是从国外而来的著名音乐艺术家拉米洛的经纪人，凶器是一支45口径手枪，在现场留下了两枚弹头，还留有死者用血写下的一段留言，以及拉米洛的胸针。整个现场呈现一个密室状态，如果不是通气口留下了与拉米洛形影不离的盲眼钢琴师马基的指纹，连一个嫌疑人都找不到。

之后还发生了一起尸体失踪的事件，雷塔斯的尸体、马基和吉他在舞台的高塔上才找到。

贯美提出，这个案件是依照牙琉和拉米洛合唱的那首歌的歌词来进行的模拟犯罪，如果联系上之前在乐队里发生的各种怪事，确实如此。

P.S.在乐队里发生的怪事有，1.牙琉的心形钥匙串丢失。2.牙琉的吉他在第二幕演出时突然着火。3.雷塔斯被杀。4.雷塔斯的尸体和吉他一起出现在高塔上。

第二天 法庭

"レタスの解剖记录"、"现场写真"、"上面图"收入法庭记录。

○宝月茜的证言1～事件当日の状况r～

对"现场を搜查した结果"威慑。

问题："反证のジュンビは……"→选择"证人を提示"。

问题："目击者の名前……"→指认"ラミロア"

○ラミロア的证言1～目击したこと～

对"第2部のステージ……"出示证物"ブローチ"后追加新的证言。

"何も见てません……"的证言出现时发动看破，将视线移到喉结处，当说到"亡くなったレタスさん……"时提交→出示证物"搜查协力依赖状"后证言追加。

对"そのとき、カベの弹痕……"出示证物"上面图"。

○ラミロア的证言2～目击したこと2～

对"あれは……そう、オトナでした……"威慑→选择"ムジュンした证言"。

○宝月茜的证言2～消えた死体が物语ること～

对"さらに、现场には……"威慑→选择"异议を申し立てる"后追加新的证言。

对"现场の状况から……"威慑→选择"证处を提示する"→出示证物"现场写真"→在示意图上指认右手边的血迹→检查血痕，在血痕上洒上试剂就会有字迹浮现出来。

问题："被告人が目の见えない……"→出示证物"ポストカード"。

○ラミロア的证言3～ラミロアの目～

对"スタッフは全员……"威慑。

王泥喜的法庭日记

询问了拉米洛才知道，原来看不见的人并非马基，而是天天与其形影不离的拉米洛，而且她也失去了自己过去的记忆，看起来十分不安。

拉米洛证言说，在从舞台到休息区的出口途中，在窗户边听到了2声枪声和一个男人的说话声，这点非常奇怪，因为那天窗户一直是关着的。

检查了雷塔斯在地上用血写下的留言后发现是国际警察的ID号码，而那个号码就是他自己，雷塔斯是潜入这里进行秘密调查的国际警察，作为杀人凶器的手枪就是他自己的佩枪。

在法庭的最后，眉月出现报告检查结果时，拉米洛突然咬定眉月就是她在窗户前听到的那个男人声音，案件的发展越来越有趣了……



第二天 侦探

★成步堂なんでも事务所

对话后"ビデオ"收入法庭记录，之后出示证物"ビデオ"。

★县立国际ひのまるコロシアム

★乐屋前ろうか

对话后出示"ビデオ"，"ヘッドセット"收入法庭记录，出示"ヘッドセット"。

★ラミロア 乐屋

★ステージ前

调查钢琴，"スイッチ"收入法庭记录。

★ラミロア 乐屋

出示"スイッチ"后出现新的话题，证物"リモコン"信息更新，"会场の断面图"、"发火装置"收入法庭记录。

★留置所 面会室

★县立国际ひのまるコロシアム

★检事局 牙琉のオフィス

对话后"ボルジニアの新闻"收入法庭记录。

再次对话→调查烧坏的吉他→对话→"牙琉检事のギター"收入法庭记录。

向牙琉出示"发火装置"、"リモコン"、"ヘッドセット"、"歌词カード"。

调查面前椅子上奇怪的物体，出现新的话题，对话后"サンプル"收入法庭记录。

★县立国际ひのまるコロシアム

★乐屋前ろうか

★ステージ前

调查左下方的红色箱子。



★引田クリニック 待合室

对话后出示"サンプル"，出现新的话题。

★留置所 面会室

问题："マキが隐藏しているヒミツ"→出示证物"サンプル"后出现新话题，对话后证物"サンプル"的信息更新。

王泥喜的法庭日记

拉米洛被犯人袭击了，还好没有什么大碍，而案件的进展已经到了之前无法想像的阶段。

这个案件似乎与"偷运"有关，偷运的货物是马基那个国家的特产"茧"，其用途是可以制作出治疗不治之症的特效药。对于这个特产，马基的国家法律规定为"凡是将其带出国外均判处死刑"。

这个茧到底是什么东西，还有谁和它扯上关系？

香，变身之后叫做"イカサマサカイ"，正着读反着读都一样，这种姓名简直是故意和翻译过不去……更过分的是第二章的一对未婚夫妻，井奈美波(なみなみなみ)和北木泷太(きたきたきた)，一个是南南，一个是北北北……这真是太糟塌人了。



逆转裁判4

牙琉雾人(32)牙琉法律事务所所长，超一流的律师，王泥喜法介最尊敬的老师，在他的身后，隐藏了诸多谜团。



牙琉响也（22） 牙琉雾人的弟弟，身兼检查官与乐队队长&主唱双重职务，似乎很喜欢耍帅。

第三天 法庭·前篇

开庭前，"新闻记事"收入法庭记录。

○マキ的证言～ムジツの证处～

在证言"ニホンゴの歌词ですから……"时发动看破，视线移到マキ的眼睛处，在说到"ニホンゴ"时提交→出示证物"ボルジニアの新闻"，之后追加新证言。

在证言"歌词に合わせて杀人が……"发动看破，视线移到旁边ラミロア的喉结处，在说到"わたくしから说明……"时提交→指认人物"マキ・トバーユ"。



休息片刻后继续询问。

○ラミロア的证言4～事件当日に"闻いたこと"～

对"たしかに，闻いたのです……"威慑→选择"会话の内容は？"，追加新的证言。

对"早くスイッチを押せ！"出示证物"リモコン"→出示"ヘッドセット"。

问题："……この'スイッチ'の正体……"→出示"发火装置"。

问题："よく考えるんだ……"→选择"别の场所から闻いた"。

问题："ラミロアさんが声……"→在示意图上指认天花板上的通气口。

○ラミロア的证言5～天井里の"事情"～

对"なぜ，そんなところにいたのか……"出示证物"ビデオ"。

○ラミロア的证言6～大魔术のトリックは～

对"段取りでは、そこまで2分で……"威慑→选择"证处を提示する"→出示"ブローチ"后追加新的证言。

对新证言"わたくし…移动中も……"威慑。

第三天 法庭·后篇

休庭时"燃えカス"收入法庭记录。

○眉月大庵的证言1～ラミロアの证言について～

对"宝月刑事が铳声を闻いたのは……"出示"燃えカス"后追加新的证言。

对"事件が，第2部に起こった……"出示"ミキサー"→选择"1"，追加新的证言。

○眉月大庵的证言2～无实の"アカシ"～

对"杀害する理由なんか……"出示"サンプル"。

○眉月大庵的证言3～マユの密输について～

对"つまり，ビジネスとしては……"出示"新闻记事"后追加新的证言。

对"ボルジニアに出入国する际は……"出示"牙琉检事のギター"

问题："犯人の'协力者'とは……"→指认"マキ・トバーユ"。

问题："マキ・トバーユがスイッチ……"→选择"立证できる"。

问题："被告人がスイッチを押……"→出示"ミキサー"。

问题："片手で演奏……"→在混音器中选择最左边的横条。

问题："眉月大庵の计画……"→选择"证人を提示"→指认"マキ・トバーユ"。

王泥喜的法庭日记

犯人利用了模拟犯罪给人们的思维定势这个圈套假造自己的不在场证据。模拟犯罪的犯罪顺序是1.牙琉的心形钥匙串丢失。2.牙琉的吉他在第二幕演出时着火。3.雷塔斯被杀。4.雷塔斯的尸体和吉他一起出现在高塔上。而实际上的犯罪顺序则是1、3、2、4。利用这个时间差，罪犯和我们玩了一个游戏，换句话说，雷塔斯在演出第三幕的时候早就死了，凶手在第二幕杀死了他。

而这个凶手很显然就是第二幕不在舞台上，第三幕出现在舞台上的眉月。

眉月和马基联手操纵"茧"的偷运，利用牙琉的检查官身分，把茧藏在吉他中带出该国，之后偷取牙琉的钥匙也是为了回收茧。但是却被追查此事的国际警察雷塔斯发现，只好将雷塔斯杀死并根据歌词伪造出模拟犯罪。

第四章 逆转的继承者

第一天 侦探

★成步堂なんでも事务所

"魔术ショーチケット"收入法庭记录，对话后"或真敷の封筒"收入法庭记录。

★留置所 面会室

对话后"まことの名刺"收入法庭记录。

★どぶろくスタジオ

"人物画"、"アクリル画"、"风景画"收入法庭记录→对话，"レターボックス"收入法庭记录。

对话后调查咖啡杯，"コーヒーカップ"收入法庭记录，详细调查"コーヒーカップ"的青色污点部分。调查左边柜子后面的画，"隐されていた绘"收入法庭记录。



出示"隐されていた绘"会出现新话题"カガク搜查"，对话之后出示"コーヒーカップ"就可以进行科学搜查检查毒的痕迹，在两个房间都喷过药剂之后发现没有反应，选择"もどる"，随后在右边房间的桌子上再度调查，发现少量的痕迹。

"小さな额"收入法庭记录。

（右侧）调查桌子抽屉发现一个信封，"赤い封筒"收入法庭记录。

出示"赤い封筒"后进入搜查画面，使用X光纤扫描读出其中的内容后"赤い封筒"的信息更新。

"ハミガキの名刺"收入法庭记录。

★县立国际ひのまるコロシアム

出示"ハミガキの名刺"后出现新话题，对话后出示"或真敷の封筒"。

★留置所 面会室

★どぶろくスタジオ

出示"隐されていた绘"，出现新话题，对话后出示"人物画"便进入X光线扫描，将三张图都扫描一遍本部分便结束了。

王泥喜的法庭日记

据说我国也要开始实施"陪审团裁判制度"了，第一次的模拟裁判团由成步堂一手负责，而我被推荐为模拟审判的辩护律师。

虽然是模拟审判，这次的案件还是很让人在意，被害者绘濑土武六是一名以赝品为生的画师，他和自己的女儿住在一起，案发当天有一名记者叶见垣正太郎前往绘濑家采访，晚上9点，土武六的女儿绘濑まこと为其端上一杯咖啡，土武六刚喝一口就觉得很苦，之后立刻毒发身亡，目前土武六的女儿已经被收押。不过奇怪的是在现场的相框上，我们也检查到了少量的毒药残留。

但是最让人不安的是，通过X光扫描到土武六工作室中三幅画下面的图层之后，发现画着我经手的三桩案件……

P.S.最近贯美非常开心，因为或真敷魔术团就要举行大型演出了，而且似乎已经有7年没有出现的或真敷天斋也会出场。

P.S.2成步堂突然送给贯美一封信，说是现在绝对不能拆开，给或真敷バラン看了之后，他似乎非常惊讶，说这个是贯美失踪7年的爸爸或真敷ザック的东西（真想看看里面到底是什么啊）……

第二天 法庭

"绘濑土武六の解剖记录"收入法庭记录。

○叶见垣正太郎的证言1～目击したこと～

对"あとはみなさん，ご存じのとおり……"威慑→选择"'巨星'のコーヒー"→选择"重要である"后追加新的证言。

对"私もコーヒーは饮みましたが……"威慑→选择"重要である"。

对"ヒトクチ，饮んだか饮まないか……"→出示证物"コーヒーカップ"。

○叶见垣正太郎的证言2～气になったこと～

对"手纸を书い……"威慑→选择"证言に加えてもらう"后追加新的证言。

对"黄色の封筒でしたね……"出示证物"赤い封筒"→选择"その可能性はない"。

○叶见垣正太郎的证言3～ニュースのニオイ～

在"なにしろ，ドブロク氏の才能は……"时发动看破，视线移到右边腋下，在"土武六氏の才能……"时提交→出示证物"隐されていた绘"。

○叶见垣正太郎的证言4～事件当夜の状况・まとめ～

对"そして，事件后，アトリエから……"威慑→选择"たったひとつ，あった"→出示证物"レターボックス"后追加新的证言。

对"取材中，土武六氏……"威慑→选择"立证できる"→出示证物"小さな额"。

问题："切手を使った'杀意'……"→出示"赤い封筒"。

茜出现后便可检查信封中的毒药，毒药痕迹在纸面右下处。

问题："7年前の'毒'……"→指认"绘濑土武六"。

问题："その、もうひとつの'本当の姿'とは……！"→指认"绘濑まこと"。

休息一会后重新开庭。

○绘濑まこと的证言1～赤い封筒について～

一直威慑直到最后一句后追加新的证言，展开下一轮询问。

对新证言"切手は，大好きな魔术师の……"出示证物"魔术ショーチケット"。

王泥喜的法庭日记

死去的绘濑土武六并非真正的插画师，他的女儿まこと才是真正的插画师、赝品制造师以及伪造证物的能手……在まこと第一次制造伪造的证物之后，也就是7年前，一封寄给土武六的信中附上了这张邮票，寄信人要求土武六使用附上的邮票和信纸给其回信，目的是谋杀土武六。まこと因为非常喜欢这张邮票上的魔术师，所以将邮票留下来收藏在相框里没有使用，结果在7年后，误用了这张邮票的土武六中毒身亡。

まこと第一次伪造的证物是一本日记中的一页，从牙琉的说法看来，似乎和成步堂在7年前发生的事情有很大的关系。但是问到是谁委托制造假证的时候，まこと突然昏死过去。

经过检查发现まこと的体内含有毒物，但是因为发现时间早和份量较轻，没有生命危机，目前仍在观察治疗中。

P.S.土武六似乎一直在密切关注着成步堂律师事务所，所以才会出现那样的三幅画来吧……



大声地喊出异议阿里！ 本作可以在按下Y键之后对着麦克风，用自己的声音大喊异议阿里，非常之有气势，但是如果你是偷偷地、小声地在没有人的地方对着麦克风说这句话，那么不管是王泥喜还是成步堂都是不会理你的，因为本

七年前 法庭

"ノートのページ"、"天斎のカルテ"、"小型の注射器"收入法庭记录。

○イトノコ的证言~杀害の"事情"~

"天斎の手纸"收入法庭记录。

对"その指示にしたがって，被告人は……"威慑→选择"他のものを击った"→选择左边小丑人偶的额头后追加新的证言。

对"弹丸は，现场のピストルから……"和"ピストルが彼のもの……"威慑→"ステージ用ピストル"收入法庭记录。

对"ピエロを击っても……"出示证物"ステージ用ピストル"。

休息时"天斎の手纸2"收入法庭记录。

○或真敷バラン的证言~事件当夜のこと~

对"死者とのヤクソクを果たすため……"威慑→选择"置かれたピストルの'数'"→选择"モチロン，重要"后加入新的证言。

对新证言"病室にあった拳铳は，ただ1挺……"出示证物"ステージ用ピストル"。

○或真敷バラン的证言2~发炮者の特定~

一直威慑，"点滴に关する报告书"收入法庭记录→选择"重要である"后追加新的证言。

对新加证言"残されたイノチの液体……"威慑→选择"ムジュンしている"→出示证物"现场写真"→在图上指认点滴袋的颜色。

问题："点滴液の色を'黄色'……"→选择"点滴液の色を知っていた"。

问题："证人が点滴液を操作した'魔术'……"→出示证物"小型の注射器"。

问题："どうしよう。证处品を提示するべきか？"→出示证物"ノートのページ"。

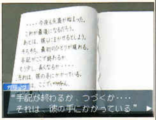
王泥喜的法庭日记

一切都发生于7年前，7年前的那天，成步堂为著名大魔术师或真敷天斋的弟子之一或真敷ザック（又名奈奈伏影郎）辩护，洗脱其谋杀老师的罪名。案发当日，身患重病，只剩3个月生命的天斎给自己的两个弟子寄了两封内容几乎完全一样的信，要求弟子在晚上的不同时间来医院见自己，并且"对着额头开枪"。

发现天斎被杀并报案的人是在被告者之后面见老师的或真敷バラン，指认或真敷ザック谋杀老师，不过证言漏洞百出。案情发展到最后已经逐渐明朗化，当时第一次登上法庭的新人牙琉响也无力回天，但是成步堂出示了一张在开庭当日获得的来路不明的日记残页，这张日记残页，正是赝品制造师绘濑土五六的作品。

成步堂因为这件事被吊销了律师执照，被迫离开法律界，被告人或真敷ザック在庭审当日于众人面前逃跑，躲过制裁，从此行踪不明。

委托土五六制造日记残页并嫁祸成步堂的人，究竟是谁？



时间穿越系统

在本部分中，我们要穿梭于7年前的四个场景和现在的四个场景，利用成步堂的勾玉解除所有残留谜团，从而接近最终的真相。

本部分的攻略顺序如下：

★过去 成步堂侦探事务所

对话"プロフェッショナル"→选择"ぜひ见せてもらう"后"ぼうしクン"收入法庭记录。

对话"ママのこと"后"みぬきのロケット"收入法庭记录。

★过去 地方裁判所 第2控え室

对话后使用勾玉。

○消失の"カラクリ"

"あの日，この部屋にいた人物……"→指认"奈奈伏みぬき"。

"この女の子が使った……"→出示证物"ぼうしクン"，之后"现代 ロシア料理店 ボルハチ"出现。



★现代 ロシア料理店 ボルハチ

对话之后"上演权利让渡书类"收入法庭记录，出现新话题。

出示证物"みぬきのロケット"，"现代 中央刑务所 13号独房"出现。

★现代 中央刑务所 13号独房

对话完之后调查左边柜子上的玻璃手掌，"マニキュアのボトル"收入法庭记录。

★《过去》どぶろくスタジオ

调查右边房间桌子上的小相框，"记念切手"收入法庭记录。出示"ノートのページ"后追加新话题，与其对话新话题出现心锁。

○かくしているコト

"いったい，土武六さんは何を隐……"→选择"'赝作'の制作者"。

"…《どぶろくスタジオ》の……"→指认绘濑まこと。

出现新话题并与其对话→选择"闻かせてもらう"便可以与绘濑まこと对话。绘濑まこと开始问什么也不会回答，对其出示"记念切手"并选择"スゴい魔术师だよね"，之后就可以交谈了。

对话之后"记念切手"的信息更新。

○依赖人の正体

"その'おまじない'……"→出示证物"マニキュアのボトル"）。

"きみの'依赖人'は……"→指认"牙琉雾人"。



★过去 留置所 面会室

对话后使用勾玉。

○胁迫の"タネ"

"ワレワレのショーの'キケン'……"→出示证物"ステージ用ピストル"。

"'事故'のギセイになった人物……"→出示证物"みぬきのロケット"。

"击たれる危险性……"→出示证物"记念切手"。

"……优海さんの事故が……"→选择"人物で立证"→指认"或真敷优海"。

解锁成功后"现代 どぶろくスタジオ"和"现代 ひのまるスタジアム"出现。

★现代 どぶろくスタジオ

出示证物"みぬきのロケット"后出现新的话题，对话后"优海のポートレイト"收入法庭记录。

★现代 ロシア料理店 ボルハチ

○或真敷の秘密

"なぜ，あなたが优海さんの话……"→出示证物"ステージ用ピストル"

"もうひとり，'チカラ'を持つ者……"→指认"王泥喜法介"。

"…青年と优海さん……"→出示证物"优海のポートレイト"。

心锁解除成功后出现新的对话，"ザックの自白书"收入法庭记录。

★现代 ひのまるコロシアム

○天斎の"死"

"あなたが"奇迹"を上演……"→出示证物"上演权利让渡书类"。

"本当は，谁だったのか？"→出示证物"ザックの自白书"。

★现代 中央刑务所 13号独房

调查桌子上黄色的信封，便可以开始科学搜查，之后"土武六からの封筒"收入法庭记录。



第三天 法庭

问题："'どうやって''谁が'……"→选择"'どうやって'を示す"。

问题："绘濑まことさんに毒を盛った'方法'とは！"→出示"マニユキュアのボトル"。

问题："绘濑まことさんに，マニキュアを……"→指认"牙琉雾人"。

○牙琉雾人的证言~绘濑まことの服毒~

说到"まさか，父亲もこの私が……"时发动看破，视线移到右手，在"父亲も"的时候提交。

问题："土武六さんを'毒杀'した凶器は……"→出示证物"记念切手"。

问题："牙琉雾人が、绘濑土武六を杀害する'理由'とは"→出示证物"赤い封筒"。

问题："この证人と，绘濑土武六……"→出示证物"土武六からの手纸"。

问题："被告人にふさわしい判决は……"→选择"无罪"。



成步堂的法庭日记

7年前发生的事，为现在留下了太多谜团，我想以自己的眼睛亲见7年前的过去，找到事件的根源。

或真敷天斎的两个弟子，到底是哪一个杀了他？从法庭上逃走的或真敷ザック究竟去了哪里？伪造的证物背后的真相是什么……？一切的谜团都将在时空的交替中解决。

由于篇幅原因，其中的阴谋与真相就由作为玩家的你在游戏中亲眼见证吧。

友情提示

在《游小说》第2期中收录了本作的10余万字连载小说，有兴趣的朋友不妨一看。







宝月茜（25）科学搜查科的刑警，系列之前就曾出现的角色，从美国留学回来，好像脾气不太好。

作判定的关键在于"声音的大小"（所以王泥喜才要早上5点爬起来练发声……）。只要你的声音够大，管你叫的是"巴嘎"，"亚美蝶"还是"我要吃西瓜"，都可以华丽地在法庭上威震四方！



無双OROCHI

文 纱迦
美编 NINA

专用道具获得方法

专用道具的作用是增加类型攻击的效果，并会打开人物图鉴中的第四张图。要想取得专用道具，首先要遵循右边的5条原则。其中第5条是很容易被遗漏的，尤其是在特定事件有多种触发条件时。

文中以●列出的全部条件，玩家统统都要完成，但对完成的顺序没有要求。在不违背所有条件的情况下，双打也是可行的。

1. 与游戏难度无关。
2. 故事模式、自由模式均可。
3. 要获得对应物品的角色必须在队伍中。
4. 条件内的击破数，必须由要获得物品的角色本人去完成，而并非3个人的合计数。
5. 当特定事件的发生也是获得条件之一时，完成该事件的角色必须是玩家操纵的角色。

专用道具的吸引力的确远不及最强武器吸引人，不过在打上数十个小时之后心里倒也接受了这种设定。我曾经这样设想过：如果本作去掉专用道具设定，改为在困难难度下按专用道具拿法拿到的是最强武器的毛坯，而拿到最强武器的毛坯之后才能打造最强武器，是不是玩家就不会有失落感了呢？其实如此一来，只会让玩家的游戏时间上升，而游戏内容没变，幸好光荣还没这么做。（笑）

以上是题外话。在上期杂志中已经介绍了31位角色的专用道具拿法，这期不但会补全剩下的48人。而且会对已在上期给出方法的角色进行一次统一的修订。



无双大蛇	Koei	ACT
PS2 无双 OROCHI		日版
2007年3月21日	1～2人	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

蜀

赵云 孔明の锦袋　关卡 蜀7章 江户城の战い
条件：●完成100人斩。●开战后10分钟内让妲己出现。
补充：妲己的出现条件是进入天守最上层以后经过30秒。

关羽 春秋左氏传　关卡 蜀终章外传 三方ヶ原の战い
条件：●完成300人斩。●击败吕布。●事件“连合军总攻击开始”发生
补充：“连合军总攻击开始”要满足以下3个条件才会发生：击败袁术、纪灵、蛟、野槌；在夏侯惇没有出现的状态下，待张飞开始说“だったら、早めに潰しておかねぇとな”后，将张鲁击败；接受补给的中央砦和东砦的部队均没有出击。

张飞 桃园の酒　关卡 蜀终章外传 三方ヶ原の战い
条件：●完成300人斩。●击败吕布。●张鲁第二次以后的补给输送全部失败。（补给输送成功前击败张鲁也可以。）●远吕智军的总攻击还没有开始，并且在董卓还健在的状态下，开战后10分钟内击破11个敌武将。

诸葛亮 出师表　关卡 蜀终章 古志城の战い
条件：●完成100人斩。●吕布、前田庆次和妲己要在开战后15分钟内击败。

刘备 敬母の草鞋　关卡 蜀终章 古志城の战い
条件：●完成150人斩。●开战后15分钟内在我方全武将生存的情况下让远吕智出现。

马超 西凉锦の手纲　关卡 战国3章外传 下邳の战い
条件：●完成300人斩。●与陆逊合流以后，让陆逊返回自军本阵。●将户田重政、平冢为广、笠原政尧、毛利秀元、郝昭、赤座直保击败。●将徐晃、徐庶、满宠、乐进、程昱、郭嘉中的任意5人击败。

黄忠 黄忠弓　关卡 战国2章 本能寺の战い
条件：●完成300人斩。●依次击败董袭、周瑜、孙尚香、妲己。

姜维 兵法二十四编　关卡 蜀3章外传 贱ヶ岳の战い
条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内击破曹仁。●开战后4分钟内，在北条军武将全部健在的情况下，击败蛟、鲑延秀纲、里见民部、志村光安、盾冈光直。
补充：因为本关开战后信息过多，击败敌将的信息往往会严重延迟，故有可能出现满足条件但贵重品未出现的情况。为此我们需要在武将说话时按START键暂停，待其说完后再恢复游戏，可跳过大量冗余时间。

魏延 反骨相の面　关卡 蜀4章外传 赤壁逃亡战
条件：●完成300人斩。●开战后2分钟内将10个石川五右卫门的特殊宝箱全部破坏掉。●击败风魔小太郎和宫本武藏。
补充：一开始就是最难的地方，除了要记熟宝箱的所在位置外，高等级的马术也是很有帮助的。2分钟内破坏完后建议存档，确保万无一失。

庞统 水镜绢布　关卡 魏5章 小田原城の战い
条件：●将曹操、孙坚和丰臣秀赖中的任意一人击败以后，剩下的2人在4分钟内击败。●将曹操、孙坚和丰臣秀赖中的任意一人击败以后，在4分钟内完成100人斩。

月英 络操り人形　关卡 蜀3章 成都の战い
条件：●完成300人斩。●传令兵全部击破。●魏延军的魏延、廖化、吴兰、雷铜全部健在。●击败真田幸村。

关平 云长钵卷　关卡 战国5章外传 长筱の战い
条件：●完成200人斩。●开战后12分钟内成功护送3支武田骑兵队到达目的地。●击败曹仁、周泰。

星彩 翼德の首饰　关卡 蜀1章 上田城の战い
条件：●队伍中没有赵云。●开战后5分钟内完成100人斩。●开战后5分钟内击败张郃。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

魏

夏侯惇 不臣の眼带　**关卡** 魏6章 陈仓の战い

条件：●敌增援朝仓义景出现前将阿市击败。●敌增援地点压制的事件发生后4分钟内将城壁上的2个据点压制掉。●从开战到上一条件的限制时间内，要完成200人斩。

典韦 牙门の旗　**关卡** 魏终章外传 合肥新城の战い

条件：●完成300人斩。●当出现"吕布、妲己の指挥を离れ单骑突击！"的字样以后，2分钟内击败吕布。

许褚 牛尾の首布　**关卡** 魏4章外传 杂贺の战い

条件：●今川义元出现前完成300人斩。●在上杉谦信出现后的4分钟内，将上杉谦信、武田信玄、直江兼续击破。

曹操 孟德新书　**关卡** 魏终章 古志城の战い

条件：●开战后5分钟内完成200人斩并击败伊达政宗、前田庆次。

夏侯渊 夏侯弓　**关卡** 魏6章外传 凉州の战い

条件：●开战后8分钟内完成100人斩，并消灭6个妖术兵长及假曹丕。

张辽 白马篇　**关卡** 魏3章外传 冀州讨伐战

条件：●完成300人斩。●开战后3分钟由玩家击破女忍者、服部半藏、风魔小太郎。

司马懿 司马法　**关卡** 魏6章 陈仓の战い

条件：●城壁上的2个据点压制以后，于朝仓义景没有出现的情况下在3分钟内将阿市击败。●在达成上一条件时，已完成200人斩。

徐晃 武义白布　**关卡** 魏1章 杭濑川の战い

条件：●完成500人斩。●依次击败许褚、夏侯渊、张角。

补充：夏侯渊的出现条件是玩家、曹丕、徐晃中的任意一人来到敌本阵西北方的据点附近。

张郃 战美の蔷薇　**关卡** 魏2章 天水の战い

条件：●完成300人斩。●开战后9分钟将稻叶一铁、安藤守就、氏家卜全、蒲生氏乡、明智光秀、黄盖击破。

甄姬 妖姬の古琴　**关卡** 魏5章 小田原城の战い

条件：●开战后10分钟内击败水鬼、以津真天、猩猩。●开战后10分钟内击败焙烙落守备头，令焙烙落停止运作。●开战后10分钟内完成200人斩。

曹仁 尉缭子　**关卡** 战国6章 外传 小田原城决战

条件：●完成300人斩。●将孙尚香、稻姬中任意一人击败后，2分钟内击败另外一人。

曹丕 典论　**关卡** 魏2章外传 南中侵攻战

条件：●完成400人斩。●开战后5分钟内击败真田幸村、祝融、孟获。

补充：祝融和孟获的出现条件有3种，分别是：玩家或曹丕进入西部中央的据点附近；玩家进入南部中央的据点附近；开战后经过5分钟。

庞德 决死の棺桶　**关卡：**蜀1章 上田城の战い

条件：●完成300人斩。●玩家队伍中不能有赵云。●赵云的体力始终保持在90%以上。●击败张郃。

吴

周瑜 天下二分の书　**关卡** 吴传3章 小谷城の战い

条件：●在岛津义久、岛津丰久、岛津家久出现后的4分钟内，完成100人斩。●在岛津义久、岛津丰久、岛津家久、岛津义弘出现后的4分钟内，将其全部击败。

补充：岛津义久、岛津丰久、岛津家久的出现条件有3种，分别是：城壁被破坏后经过1分钟；在岛津义弘生存的情况下岛左近被击败后经过3分20秒；开战后经过10分钟且岛津义弘生存。

陆逊 六韬　**关卡** 战国7章 五丈原の战い

条件：●在守护东门和西门的我方武将都没有撤退的情况下，完成300人斩，并将前田庆次、伊达政宗、岩成友道、中村一荣击败。

太史慈 六十日誓书　**关卡** 吴5章 关ヶ原の战い

条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内制压4处大筒据点。●击败稻姬、大乔、孙尚香。

孙尚香 玄德腕轮　**关卡** 吴7章 小牧长久手の战い

条件：●完成300人斩。●于战场中央的诱饵部队(朱治、韩当、程普)没有全灭的状态下，将张郃、董卓、司马懿击败。

孙坚 玉玺　**关卡** 吴终章 古志城の战い

条件：●完成300人斩。●队伍中没有孙尚香、孙策、孙权。●在孙尚香、孙策、孙权均未败走时进入古志城。

孙权 孙子の兵法　**关卡** 吴终章 古志城の战い

条件：●完成300人斩。●压制全部的喷火炮。●击败吕布。

吕蒙 战国策　**关卡** 吴7章外传 冀州の战い

条件：●开战后5分钟内完成100人斩。●开战后5分钟内击败本多忠胜(第1次)。

甘宁 鹫鸟の羽　**关卡** 魏7章外传 南中争霸战

条件：●完成400人斩。●击败吕布。●让有可能叛变的陈兰、飞头蛮和杂兵2部队全部叛变。●阿市健在。

黄盖 孙吴の酒　**关卡** 魏4章 夷陵の战い

条件：●完成100人斩。●击败夏侯惇或夏侯渊。

补充：当玩家将夏侯兄弟全部击破时，如果在击败其中任意一人后的3分钟内未能达成100人斩，就不会出现贵重品了。

孙策 孙膑兵法　**关卡** 吴4章 大坂城の战い

条件：●完成500人斩。●在救出孙坚的5分钟后击败庞德。

大乔 月光花の发饰　**关卡** 吴4章外传 宛城の战い

条件：●完成300人斩。●德川家康的体力始终保持在50%。●击破庞德。

小乔 阳光花の发饰　**关卡** 战国7章外传 金ヶ崎の战い

条件：●完成300人斩。●让传令平安脱离。●在自军增援出现前将张郃击败。

周泰 青伞盖　**关卡** 吴7章 小牧长久手の战い

条件：●在救出孙权、孙坚后，7分钟内进入妲己所在的城砦。●在达成上一条件时，已达成200人斩。

凌统 仲谋上衣　**关卡** 战国6章 樊城の战い

条件：●开战后5分钟内达成100人斩。●开战后5分钟内将张郃击败。

他

貂蝉 奉先簪　**关卡** 魏7章 山崎の战い

条件：●在敌伏兵出现以后7分钟内将徐荣、华雄、胡车儿、野槌、以津真天击败。●在达成上一条件时，已达成100人斩。

补充：若没有夺取天王山，而直接将司马懿、李肃、风鬼、张英击败，从而使敌伏兵部队出现，就不再有时间的限制了。

吕布 飞将铠　**关卡** 吴终章外传 赤壁の战い

条件：●开战后后9分钟内达成1000人斩。

补充：应该说难度是相当大的，最佳赚兵地点是伊达政宗后的据点，只要离开一定距离就会出现新的兵(请开小地图确认，方向可自行寻找)。此外玩家还应带上丰臣秀吉加速，招式用□□即可。另外游戏也留有后门，千人之数可以通过双打来完成，实在觉得困难的玩家不妨叫上朋友一起用吕布来挑战吧！如担心误伤敌将或据点兵长，可让岛左近用BUG抓辅助。

董卓 九锡　**关卡** 战国3章 九州の战い

条件：●完成300人斩。●依次击败岛左近、小乔、阿国。

袁绍 霸道铠　**关卡** 蜀7章外传 西凉の战い

条件：●完成300人斩。●董卓出现以后2分钟内将董卓击败。

张角 太平要术　**关卡** 战国5章 官渡の战い

条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内击败貂蝉和金鬼。

趣味BUG 1　岛左近的△△抓住敌人后，如果用跳跃取消的话，敌人就会粘在手上，这样就进入了无敌状态，只是不能换人。以上内容在上期介绍过，而最新研究成果是用了此BUG后再以△△△击中任意敌人，就可以换人了。由此可观察不同角色抓人的样子，不少组合都很猥亵……

孟获 南中王の王冠 关卡 蜀6章外传 手取川の战い
条件：●完成300人斩。●在我方武将(连同第三势力在内)无一人败走的情况下，将吕布、张郃、稻姬击败。

祝融 火神の羽 关卡 蜀5章外传 街亭の战い
条件：●完成300人斩。●先击败孙尚香，再让夹击伊达政宗的事件成功。
补充：要想让夹击伊达政宗的事件成功，只需站在中央将来犯之敌统统干掉就行了，不过孙尚香一定要优先消灭。

左慈 遁甲天书 关卡 魏终章 古志城の战い
条件：●当古志城的吊桥被放下以后，4分钟内将吕布击败。●在完成上一条件时，已达成300人斩。

妲己 杀生石 关卡 战国2章外传 川中岛の战い
条件：敌方援军德川家康和董卓登场后快速击破，然后立刻击破司马懿。(未完全确定)

远吕智 神变鬼毒酒 关卡 战国终章外传 白帝城の战い
条件：在我方全员生存的情况下，快速制压白帝城，再将敌援军和伏兵(共8人)消灭，并完成200人斩。(未完全确定)

战国

真田幸村 六文钱 关卡 蜀7章 江户城の战い
条件：●完成300人斩。●开战后8分钟内将关羽、张飞击败。

前田庆次 庆次道中日记 关卡 吴3章外传 建业城の战い
条件：●完成100人斩。●在吕蒙、太史慈、浓姬的体力在50%以上的情况下击败伊达政宗。

织田信长 敦盛绘卷 关卡 战国1章 荆州の战い
条件：●曹丕出现前完成500人斩。●黄忠、关平的体力始终在80%以上。●让织田信长接近黄忠、关平，并在与黄忠军联合的状态下击败6名以上的敌将。
补充：曹丕的出现条件有3种，分别是：击败8名以上的敌将；开战后经过一定时间；在与黄忠军联合的状态下击败6名以上的敌将后经过一定时间。
本关难点在于保住黄忠和关平的体力，玩家不可能一直跟着两人行动，而如果灭将太快的话曹丕也会加快出现。故建议流程是先秒杀曹仁防止敌军进城，可保黄忠平安。再去地图右上方见关平，不但可发生联合，也可以防止关平中计(如伏兵出现就照杀不误)。之后进城与黄忠见面发生对话，再就去左上方狂赚击破数，此过程中不要杀敌将。凑齐500人之数后顺着杀将就行了，当黄忠号令全军反击时即可看到贵重品了。

明智光秀 爱宕百韵 关卡 战国4章 潼关の战い
条件：●完成300人斩。●岛左近开始脱出后，以无伤姿态到达脱出地点。

石川五右卫门 千鸟香炉 关卡 蜀传2章 长谷堂の战い
条件：●完成300人斩。●击败诸葛亮。●开战后4分钟内从囚车中救出月英。

上杉谦信 马上杯 关卡 战国终章 古志城の战い
条件：●完成500人斩。●所有的喷火炮砦在开战后8分钟内压制。

阿市 小豆袋 关卡 魏5章外传 五关突破战
条件：●完成300人斩。●开战后350秒内与貂蝉联合。

阿国 劝进帐 关卡 战国4章外传 汜水关の战い
条件：●输送部队全部击破。●吕布出现后，在接近吕布后的100秒内将其击破。●接近吕布后的100秒内完成150人斩。

女忍者 黄熟香 关卡 吴5章外传 姊川の战い
条件：●大乔亲卫队出现前完成100人斩。●开战后2分钟内击败张郃。
补充：大乔亲卫队的出现条件是救出大乔后经过20秒。

杂贺孙市 杂贺胴服 关卡 蜀4章 南中の战い
条件：●完成300人斩。●开战8分钟内救出阿会喃、董荼那、金环三结。

武田信玄 武田军旗 关卡 战国终章 古志城の战い
条件：●完成500人斩。●击败吕布后2分钟内击败妲己。

伊达政宗 独眼龙の烟管 关卡 蜀6章 虎牢关の战い
条件：●完成100人斩。●开战后10分钟内将曹仁、司马昭、貂蝉击败。

浓姬 道三の小刀 关卡 吴2章外传 常山の战い
条件：●开战后8分钟内将全部兵粮运回城内。●开战后8分钟内完成150人斩。

服部半藏 伊贺流忍术书 关卡 吴6章 合肥の战い
条件：●完成300人斩。●合肥城诱敌落桥之计成功。●击败前田庆次、甄姬、曹仁、周泰。
补充：因为要破坏小师桥，所以一开始需诱敌深入。待计策成功后，方可大开杀戒。

森兰丸 善邻国宝记 关卡 吴2章 长坂の战い
条件：●完成300人斩。●开战后7分钟内破掉陆逊的所有计策。●开战后7分钟内将除陆逊外的全部敌将消灭。
补充：破掉陆逊所有计策的方法是本阵未中火计，并在甘宁奇袭准备开始前将甘宁击败。

丰臣秀吉 信长の草履 关卡 战国终章外传 白帝城の战い
条件：●开战后7分钟内完成100人斩。●开战后7分钟内将隐形鬼击败。

今川义元 枕草子 关卡 魏4章 夷陵の战い
条件：●庞统开始向石兵八阵撤退后的3分钟内将其击破。●在上一条件的限制时间内完成150人斩。

本多忠胜 鹿角胁立兜 关卡 战国7章 五丈原の战い
条件：●完成300人斩。●在上杉谦信、武田信玄、直江兼续没有败走的情况下，将妲己以外敌将(29人)全部击败(非玩家击败也没有关系)。

稻姬 白钵卷 关卡 吴6章外传 大坂湾の战い
条件：●完成300人斩。●在本庄繁长击破之前，让德川家康(德川秀忠)、周泰(程普)、服部半藏(神原康政)、吕蒙(鲁肃)、井伊直政来到前田庆次门前。
补充：括号内外的两名武将只要任意一人抵达就行。

德川家康 贞观政要 关卡 吴1章 定军山の战い
条件：●队伍中不能有孙策。●开战后10分钟内让孙策与森兰丸见面。●开战后10分钟内完成200人斩。

石田三成 三献茶 关卡 魏3章 夏口の战い
条件：●完成300人斩。●森兰丸出现后的2分钟内将其击破。

浅井长政 小谷の赏牌 关卡 魏7章 山崎の战い
条件：●诸葛亮或司马懿中任意一人击败后，1分40秒内将另外一人击败。●在达成上一条件时，已完成100人斩。

岛左近 影目录 关卡 吴终章外传 赤壁の战い
条件：●完成300人斩。●开战后15分钟内击败伊达政宗。●开战后15分钟内令火计成功。

岛津义弘 花札猪鹿蝶 关卡 蜀2章外传 南中突破战
条件：●完成300人斩。●伏兵之计成功后的2分钟内击败张郃。

立花訚千代 道雪具足 关卡 蜀5章 吴郡の战い
条件：●完成300人斩。●击破董卓。●开战后7分钟内令西、北、东三砦的伏兵出现。
补充：西、北、东三砦的伏兵出现条件分别是：跟踪砦中的我方士兵、击破砦中的敌方士兵、破坏所有的塔楼和上面的敌兵。

直江兼续 直江状 关卡 战国5章 官渡の战い
条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内将大乔和貂蝉击败。

宁宁 太阁记 关卡 魏终章外传 合肥新城の战い
条件：●在连合军全武将生存的状态下，完成500人斩同时击败吕布和前田庆次。

风魔小太郎 风魔血判状 关卡 吴6章 合肥の战い
条件：●完成300人斩。●在未将前田庆次和甄姬引诱到合肥城内的情况下击败二人。●不发生落桥事件，击败曹仁。

宫本武藏 五轮书 关卡 蜀6章 虎牢关の战い
条件：●完成1000人斩。

趣味BUG 2 蜀传2章长谷堂之战，我们需要解救被关在囚车里的月英。不过如果我们不打破囚车，并将我方将士引导至囚车附近，之后离开此地再回来，你就会惊奇地发现：囚车旁的我方将士统统挤进了囚车！我说你们不能这样占月英姊姊的便宜啊，当心丞相的自走激光炮哦！(玩不到游戏的人请参照周星驰的《神龙教》。)

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



本期特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- 各类ACG特辑专刊
- Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边



特别大礼！ 1名

威震天

《Master Piece》系列 初代破坏大帝！

- PVC已上色可动完成品
- 发售商：TAKARATOMY
- 全高约30cm

本期奖品由《模魂志》杂志社友情赞助

被绑缚的普罗米修斯

鹤岗 王鹏

在父母的严威之下，基本上每个假日我都得一个人被关在卧室里学习，MP3也不让听，但这也有惟一的好处，那就是我可以偷偷地看UCG。在这种艰苦时期，还好有你们陪我。看着结尾处你们的调侃，真是幽默风趣、独树一帜，时不时会令我小声“闷笑”……请你们往下看，不要嫌我说得多，因为我确实有不得不说的苦衷：家乡鹤岗，可以算是个偏远的城市了，这里到UCG的日期要比其他地区晚，每次我抢着买到书之后（因为书店进货少，若被别人买光后会很长时间看不到UCG），没过几天新的UCG就出版了，就算你们收到我的回函也是上上期的事了，所以我一直没回信。很抱歉，现在只能向你们拜个“超”晚年了。

编 王鹏同学的境遇可说是近期考生读者中最有代表性的一个。考期将近，许多读者们的父母纷纷如临大敌，他们的高压政策可说是导致近期读者来信锐减的罪魁祸首。（笑）不过家长们的心情我们非常能够理解，尤其是在现在这个就业竞争越来越严峻的时期，虽然大家可能会怨我们胳膊肘往外拐，但小编们依然还是要说：学业为重。今天少玩点游戏，少看两本UCG，暑假里补回来就是了；但倘若耽误了最关键的复习冲刺时期，那可是要用整整一年甚至更长的时间来弥补，实在是太得不偿失了，您说是不是呢？此外顺带声明一点，来自偏远城市的回函丝毫不会影响抽奖及收录杂志，请大家放心吧。

话说“老小编”与“小小编”

Email 全熏

一开始很羡慕小编们的生活，把自己的兴趣当作工作，应该是一件美好的事情。可是仔细想想也不一定。游戏嘛，还是应该用来休闲，面对自己喜欢的游戏，我可以反复地玩，仔细地玩，但如果是面对工作，可能会失去很多乐趣。若是选一些自己不是很喜欢的游戏作为工作内容的话，似乎又悖离了以兴趣作为工作的初衷。不过还是很羡慕你们能够与游戏作伴。最近编辑部里加入了一些新成员，应该会很热闹，嗯，从雨滴开始都算新成员，从你们身上我感觉到很强的活力。感觉你们很年轻，至少心态很年轻。我想“因为这是高达！”这种话，很难从那些小老编嘴里说出来。不过终有一天，16也不会再说这句话的。人总是要长大的，今天的小老编，就是明天的你们。我想多哥他们年轻时候也是你们这个样子的。老小编们就显得比小小编们要成熟些，理性些，他们对游戏的评价显得比较客观，能够抓住要点告诉玩家他们最想要的信息。老小编和小小编们的区别不仅仅是体现在阅历方面，对待游戏的态度也会有所区别。我想老小编们对于某一款游戏的执著程度应该会不如小小编们，但这并不表示对于游戏的热情会比你们这些小子差。大概是他们见游戏见得多了，慢慢就从台前转移到幕后了（这个比喻，有点怪异）。另外一方面，游戏玩多了，再有兴趣也会有些厌倦。所以说，以游戏为工作，既是种幸福也是种不幸吧。

编 呵呵，第一次看到有人把小编划分出了两个时代……您的话确实言之有理，不过有一点并不尽然：对待游戏的执著程度并不是视编辑的资历而定的，而是与编辑个人对该游戏的好感度有关——按现在的流行说法来讲就是看他“有没有爱”。譬如ACE飞行员对《战神II》的热情可谓空前绝后，从拿到游戏的那一刻起就不吃不喝不睡一直打到通关，但如果非逼着他做《偶像大师》攻略的话，估计不出三分钟鼾声就出来了……所以说，以游戏为工作，无论是“老小编”与“小小编”，只要“爱心”常在，就每天都是幸福的小编！

对新栏目“游戏军火库”的几点建议

编委 罗质彬

来谈谈“游戏军火库”这个新栏目。我个人对军事可谓狂热，喜欢的书籍、电影、游戏、动画等都或多或少离不开军事要素（而且我一向认为战争永远是人类的本性），下面是个人的一些想法。亲和力：对于那些冷冰冰的武器来说，加入一些亲和力才能让人愿意去接触，否则拉动MP5枪栓时的那种各个金属部件精确咬合所发出的悦耳的金属撞击声不是每个人都喜欢的，尽量让文字生动有趣，这样才能让人有看的欲望；专业性：这与亲和力似乎有些矛盾，其实不然，亲和力所说的是表达方式，而专业性则指的是文章所包含的信息，这是一个事物的两个方面，在生动有趣的同时，所表达的内容一定要准确严谨，引用资料和数据时尤其要注意。另外，也要在合适的时候使用术语，没有术语的军事类文章无异于没有辣椒和花椒的川菜；互动性：这对于带有娱乐性质的栏目来说也是很重要的一个方面，问答站就是这个方面的具体表现，只有让大家参与其中，才能让栏目保持有旺盛的生命力。

编 在每期的评刊反馈中，来自编委的专业意见一直是不可或缺的重要参考对象，而在第一时间内对新栏目提出的建议也是我们随时对栏目结构进行调整的风向标，譬如“游戏立方”中新增的趣味栏目“游戏军火库”便是一个例证，在罗质彬等编委积极提供的反馈建议中，我们收集到了许多宝贵的参考资料，相信这个栏目将以更加成熟的风貌展现在读者们面前，同时也希望大家对新增的众多栏目踊跃发来各种意见！

一封来自妈妈玩家的来信

厦门 耿蕾

你们好，算起来我也算是个老读者了，从没结婚到有孩子，我都一直在买贵刊欣赏。虽然这是我第一次提笔，但却感觉像是在给老朋友写信。没结婚时我每天都在打《生化危机》，1、2、3代全都打通了，结婚后，机器送给了弟弟，可我对游戏的迷恋却丝毫不减。现在孩子也大了，要上小学了，他每次翻贵刊时都会对我说：“妈妈，这些看起来好好玩。”虽然现在家里没有游戏机，可每期看到贵刊介绍的各种新游戏信息时，我都会认真读完各栏目，因为一个是游戏内容太诱人了，一个是给自己“铺路”，因为我一有时间就会去朋友那“战一下”，嘻嘻，不要笑我。认识你们我很开心，因为你们能让我在第一时间知道各种游戏资讯，不知贵刊可不可以介绍一下最新的Wii合家欢游戏内容？好让家人和孩子可以更多地交流互动，因为现在的家庭非常缺少互动，也许通过Wii可以达到这个目的。最后，祝贵刊越来越火。

编 看到这封来信，小编们实在不禁小小感慨了一番，在不知不觉间，当年的老一辈TV玩家已经进入了举家同乐的新时期，而回首往昔，第一次接触《生化危机》（1996年）时的情景还历历在目……话说回来，喜欢TV GAME的女性玩家在国内并不多，像耿女士这样当了妈妈的女性玩家更是凤毛麟角，这封信中提来的意见我们一定会认真考虑的，相信在不久的将来，国内的“游戏家庭”将会越来越多吧！我们期待着那一天。

本期问题

1. 我们的“游戏情报站”已经进行了大幅改版，您感觉如何？
2. 您喜欢新栏目“游戏进行时”吗？谈谈您的感受及改进建议吧。
3. 小调查：您最近经常看的动画都有哪些？
4. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、特企、特快、攻略、研究、光盘，谢谢！

本期获奖名单将在178期公布

互动信箱送礼名单

4B《超时空要塞》MACROSS号 宣城市宣城中学 刘一秋

玉林	陈 安	亳州	耿 熙	上海	马亮华	鹤岗	王 鹏	昆山	詹育晋
杭州	陈 芳	天津	韩 彬	上海	毛博文	天津	王宇歆	信宜	张龙林
南京	陈 果	南通	韩 洋	大连	齐鑫臣	沈阳	王云鹏	天津	赵玉婉
柳州	陈 嘉	武鸣	何丽珊	常州	施冯欢	大连	杨长春	福州	郑嘉琦
新乡	崔英岩	上海	李 迪	西安	苏文广	汕头	杨戈尔	东莞	郑伟君
柳州	范 敏	南宁	李修睿	哈尔滨	孙 韬	重庆	杨 杰	南宁	钟华锋
乌海	费思超	牡丹江	李悦飞	陕西	王 非	晋江	姚金钞	上海	周志杰
曲靖	高华瑞	中山	罗浩楠	西安	王 觉	成都	曾礼葵	湛江	朱日哲

■ 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。

■ 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



原本计划在本期改版，结果因为这样那样的原因给耽搁了。实际上改版工作上期已经在悄悄地进行，原本言论和数字栏目给归并到新闻情报站中了，新开的“成就犯”栏目将长期由纱迦把持，大家可以多提意见。计划中会为专页开设硬件相关的内容，不过最终方案还未确定。此外，关于其他你想在“360专页”中看到的内容都可以给我来信，别忘了本栏目的专用信箱： polygon@ucg.com.cn

编辑360日记

满城尽屠吸血鬼

这个月我的X360只运行过一个程序：《恶魔城 月下夜想曲》。其实这游戏刚出来的时候就已经下载了，却一直没时间玩，好不容易等到上期杂志截稿后休息两天，于是使一口气将本作给通关了，所有的成就除了Richter那个之外，都已经入手了。

我个人是比较喜欢这个系列的——不过仅限于2D风格的作品，化为3D的那两作差点没把我给玩吐了血。掐指一算，上次玩《月下》差不多已经是十年前的事情了，十年啊！人生能有几个十年？当再次进入恶魔城的时候，我发现……原来我已经把当时的通关经验几乎忘了个一干二净，一开始就傻乎乎地跑到图书馆去刷真空刃，还纳闷怎么看不到那个“飞头”……若不是有“恶魔城活攻略”之称的阿修罗在一旁协助，想要在两天内顺利通关还真是要费很大的力气啊。

不过比较令人失望的是，本次移植并非完美，黑屏的BUG更是令人捶胸顿足，整个通关过程中遇到过两三次突然黑屏的情况，而且恰好都发生在很长一段路没有存档的情况下。印象中PC、PSP的PS模拟器都对本作支持得很完美，怎么到了官方手里去除一点BUG就这么难呢？目前LIVE上已经停止了本作的下载，何时能修复BUG以及何时能恢复下载，官方并未做出任何表态。

正好前几天Capcom公布了高清混合版的《街霸 II》和《街霸方块》，两者在画面上基本都进行了重制，虽然说看起来好像很有诚意的样子，但实际上还是一碗冷饭。冷饭就是冷饭，你做得再华丽它也是一碗冷饭，最终还是得看玩家买不买账。话又说回来，别人买不买账我不知道，反正这两个游戏出了，我肯定是要买的。(笑)

[文：多边形 插图：大魔王]



360大事记



■图为Capcom在发布会上公布的重新绘制的《街霸 II》中隆的形象，Capcom采用了不同时期的游戏形象来做对比。从左至右分别为：原版尺寸、《罪恶装备》中Sol的尺寸、将原版拉伸至1080p分辨率的尺寸、三个不同版本的重绘版形象。

X360 春季系统升级即将开始
《光环 3》联机测试版即将开放
CAPCOM 两大名作 HD REMIX 版公开

微软公司宣布X360主机的春季升级将于5月7日开始实行。此次升级后X360玩家将可以通过Windows Live Messenger与PC玩家互发短消息进行沟通，玩家的Live Messenger联系人名单也将被添加到X360上，以方便玩家能够随时查看自己的好友是否在线。此外，Live Messenger支持屏幕软键盘和USB外接键盘输入，同时微软还公布了一款可以接在手柄上的迷你键盘新周边。升级还将增加省电下载机能，在通过网络下载内容时，玩家可以按下电源键，此后将以无画面的状态以低耗电继续下载。另外，影像播放时的操作将有所提高，影像将被分为10个章节，除了现在的快进/快退外，将增加 下一章节/前一章节的选项。影像的格式将新增对应MPEG-4 AVC和H.264文件格式的播放。此外，还将采用简便的硬盘内剩余容量表示模式。

●微软和Bungie官方在4月12日联手宣布，备受注目的X360平台FPS游戏《光环3》的联机测试版将于今年5月16日正式对外开放，预定6月6日结束。该测试版将向那些已经通过微软指定渠道获得参加测试许可，或购买附带《光环3》联机测试帐号的X360游戏《除暴特警》的所有X360玩家开放。据悉，联机测试版将提供三个全新的联机地图以及大量新武器装备和车辆供玩家使用，让X360玩家在年底游戏正式发售之前率先体验本作的乐趣。微软游戏工作室高级副总裁Shane Kim对记者称：“能让期待本作的热情玩家们提前体验《光环3》联机游戏的魅力，这使我们感到十分激动。”

●X360上最热门的3D动作游戏《战争机器》迎来了新一轮升级活动，此次升级服务将包含三项主要调整，首先是支持使用VGA的用户在720p(1280×1024)的分辨率下运行游戏；其次是对游戏中出现的所有BUG进行全面调整；最后，也是最主要的一项变化是新增的多人联机模式——吞井(Annex)。据一些参加新联机模式内部测试工作的玩家表示，吞井模式是到目前为止他们所玩过的最刺激、最精彩的多人联机模式。不过与以往《战争机器》下载更新全部免费的策略不同，此次提供的联机地图下载包是需要支付一定费用才能下载。最初提供的三个联机地图下载包适当进行收费，下载开放几个月以后则逐渐改为免费。Rein最后还确认，不久后还将发布第二个地图下载包，其中共包含4个联机地图，但他没有透露具体的下载费用和发售时间。

●Capcom公司于4月13日在美国旧金山召开了2007年春季游戏开放日，会上展出了多款Capcom旗下经典系列游戏的新作或续作。此次活动并未像之前所传闻的那样公布次世代新作的重大消息，惟一两款此前没有公开的作品都是下载游戏，即对应PC、XBLA(Xbox Live Arcade)和PSNP(PlayStation Network Platform)的《超级街头霸王 II Turbo 高清混合版》和《超级口袋战士方块 II Turbo 高清混合版》。这两款高清重制版的经典街机游戏除了忠实保留原作的特色以外，还同时增加了画廊鉴赏模式和《街霸》漫画集鉴赏模式，同时对应1080p高清晰显示和网络对战功能。高清版的《街霸 II Turbo》的全部角色以及背景将由Udon Comics公司负责重新绘制，而高清版的《口袋战士II》也将增加全新绘制的背景并强化宝石的3D动画效果，尽管只是一些细微的改动，但支持联机对战这一点相信还是会成为吸引PS3、X360和PC玩家的一大卖点。

●微软官方近日在Xbox官方网站上公开宣布，无论任何原因，只要是用户在官方授权的零售店购买的X360游戏发生了损坏(注意是不论任何原因)，微软都将免费提供更换服务。需要指出的是，提供免费更换业务的X360游戏目前仅限于微软第一方发行的游戏软件，而且在购买时间上也有一定的要求。需要申请更换游戏服务的玩家只需要到Xbox官方网站上下载一个PDF格式的申请表并填写好相关信息就可以将需要更换的游戏软件寄回指定地点更换。官方表示，更换游戏所需要的周期大约为4-6周左右。此外，目前能够提供免费更换服务的游戏数量还不多，但基本覆盖了微软第一方发行的大部分重要作品。详情请浏览Xbox官方网站。



360八卦

微软开办作文竞赛
X360不考虑六轴和动作感应手柄
《龙珠在线》即将登陆X360

微软公司在Xbox官方网站发起一次主题为"我的妈妈是玩家"的作文竞赛活动，号召大家写一篇描写母亲与电玩的小品文，文章字数在250至500字之间，题目可以是"母亲的游戏生涯"或者"妈妈第一次玩游戏"、"妈妈反对/鼓励我玩游戏"、"我和妈妈一起玩游戏"……等等。参与者必须年满13岁，居住地是北美地区，投稿地址是xlmail@microsoft.com，邮件主题必须包括"My Mom a Gamer"字样，和自己在Xbox LIVE上的Gamer Tag。竞赛截止日期是5月6日零时，获胜者将得到一台X360精英版游戏机，他的母亲(或法定的女性监护人)将收到价值约为其几十分之一的——一束花。不过因为所限定的条件，国内玩家恐怕是无法参与了。

●NBGI公司人气飞行射击游戏"《皇牌空战》系列"的最新作《皇牌空战6 解放之战火》前不久宣布将登陆次世代主机X360，原本一直在PS系主机平台发售的该系列突然加入Xbox阵营是很多玩家所意想不到的。但是，据目前获得的情报来看，虽然《皇牌空战6 解放之战火》将首先登陆X360平台，但是并非是X360的独占游戏，而是"期间限定独占"，也就是说在X360版推出一段时间后，PS3版也会发售。但目前还不确定PS3版是以何种形式发售，或许是在X360版的基础上追加若干新内容的加强版，而也可能像《山脊赛车6》和《山脊赛车7》那样是两款不同的作品。

●面对以动作感应为卖点，标榜全新娱乐体验的任天堂新一代主机Wii在全球范围内的热销，微软研发高级主管Chris Satchell表示，在动作感应技术的前景进一步明了之前，微软暂时会静观其变，以决定是否要推出自己的六轴或遥控器手柄。Satchell对记者强调，除非有证据显示消费者和游戏开发商确实对动作感应技术在电子游戏领域的应用有着迫切的需求，否则微软不会轻易涉足这一领域，我们到现在也没有在Wii上看到过哪怕一款能真正完美应用动作感应的游戏。对于PS3的六轴动作感应手柄，Satchell评价道："我想把选择权留给消费者，我不知道这种技术是否真的那么意义重大，所以我想让消费者去判断大家是不是真的这么需要动作感应，在此之前我们会静观其变。"

●日前NBGI公司发表了一款以漫画《龙珠》为题材的MMORPG游戏《龙珠在线》，本作将于2007年夏季在韩国首先推出测试版，日本地区的服务开始时间预定于2008年。本作由鸟山明大师全面监修，玩家所创作的角色可对身高、发型等进行详细的设定。游戏中角色要从幼年期慢慢开始培养，在掌握各种战斗技能的同时长大成人。而近日本作的开发公司NTL在日本游戏・动画人才的特别招聘网站GAMEJOB公开招聘《龙珠在线》X360版的开发程序人员，这预示着本作除了PC平台外还将登陆次世代主机X360。

360拍案

以史为鉴
《光环3》到底行不行？

前不久，Bungie不声不响地又一次公开了《光环3》最新影像，这一次的影像依然以多人游戏为主要内容，公布了更为详细清晰的地图、角色和武器，整体表现比上一次公布的有了长足的进步，但官方依然表示这仅仅是alpha阶段的影像，并且这些影像已经是很早很早的开发进度了。

与上次一样，这次公布的影像在玩家中间又一次引发了大规模的讨论，支持者的意见集中于"alpha阶段的素质就这么好，成品将令人不可思议"，而反对者的意见则集中于"《光环3》不过如此，最终效果不会好到哪里去"。两派玩家各执一词，"公说公有理，婆说婆有理，听听都有理，想想全无理。"排除所谓的各种"饭"的无谓争执，并没有几个玩家是有理有据的讨论，大多数都是几尽嘲讽之事。

由此回想起当初《光环2》公布之初，游戏alpha版本的影像比现在《光环3》的还要惨不忍睹，游戏画面简陋得一塌糊涂，场景内甚至连贴图都没有，就更别提当时压根就不存在的各种光影特效了。记得当时很多玩家也表示无法接受，可等到2002年E3上正式游戏影像公布之后，其几尽完美(就当时而言)的画面表现让所有人心服口服，相信从那个时候成为"软饭"的玩家应该不少吧？(笑)《光环2》最终的表现是令人满意的，更多地是给人意犹未尽的感觉。

实际上，Bungie除了在本作第一次公布的时候采用"游戏引擎"制作过第一段预告影像之外，后两次的游戏影像文档都是以多人游戏的画面为主，而稍有些经验的玩家都应该知道，欧美游戏的单机部分和多人部分往往采用不同的图像引擎，这是为了考虑到网络对战时画面延迟等因素，所以多人游戏部分往往比单机部分要"省略"很多，某些游戏的这两个模式有可能千差万别(例如《分裂细胞 双重特工》)，而某些游戏则因为处理得当而令玩家难以分辨(如《失落的星球 极点危机》)。所以说，以一个处在alpha阶段的多人游戏画面来判断某个游戏画面好坏与否的确还不够谨慎，但我们可以相信的是，对于《光环》这样的招牌式作品，它的画面一定不会让所有玩家失望。


■一代游戏引擎画面。


■二代游戏引擎画面。


■三代游戏引擎画面。

360成就犯



并不新鲜

有意识地去收集了一下全世界的玩家对成就系统的反应，发现对成就不屑一顾或神魂颠倒的人真是到处都有。当然更多人的态度居于两者之间。不过有趣的是，几乎没有发现有人大骂成就系统的。这说明微软的这个花招的确是非常成功的。

其实很多人都没有意识到，成就系统很早以前就已经存在于不同的游戏中了。在很多RPG里，打倒最强的敌人后拿到的并不是什么惊天地泣鬼神的奖励，而是一个毫无价值的东西。比如在大家熟悉的《FF X》、《宿命传说2》里，打倒最强敌人后拿到的东西，就是一个证明你打倒了最强敌人的证物。怎么样，现在你看到这段话的时候，是不是已经想到"成就"这两个字了？

还有更多的游戏，在完成苛刻的条件后虽然可以拿到极好的奖励，可惜届时已经是无用武之地了。比如Capcom的不少动作游戏，其最强装备的拿法都是将最高难度通关，或是以最高评价通关。不过当我们用最强装备虐上几把敌人后，难免会有一种无聊的感觉，之后要做的事情大概就是封盘了。从这个角度来说，这种奖励的意义同样不大，最多就是便宜了找你COPY记录的张三李四。

当然，我们可以用"乐趣在于过程，而不是结果"这样的话来安慰我们，不过如果过程和结果都有乐趣，那是不是会更好呢？现在的成就系统无疑就满足了大家。它的贡献在于将不同游戏的内容量化为实际数字，从而使玩家在玩游戏时获得了额外的奖励，尽管其量化标准是相当不公正的。

成就系统的另一大贡献是与Xbox LIVE的结合，这是它与此前游戏中类似设定的最大区别。过去我们花数百小时修炼某个游戏的成果，只能展示给身边的亲朋好友看。而现在我们取得的每一个成就，都可以通过网络来跟其他玩家共同分享，这就是微软现在强调的"共享"的乐趣。



这个游戏是本人第一个拿齐成就的游戏。游戏的成就取得方法概括起来就是：尽可能地收集武将，触发全部的特殊战斗。为了达成目标，我们可以选最低的难度，设定最有利的规则。没有收集过的武将会有特殊标记，收集起来没有任何问题。绝大部分特殊战斗都只要在选对剧本后等上一回合就会发生，惟一一个有难度的夷陵之战出现方法也是2007年4月A杂志的"问题小卖部"中介绍过了。如果你并不执着于拿齐1000点成就的话，简直可以说是没有难度。



栏目主持 卡伦

动漫情报站 A.C.EXPRESS

动画 ANIME

震撼世界的映像天才集会！STUDIO4℃新作“GENIUS PARTY”7月7日公映



“将日本在世界上最引以为豪的东西展示出来。”当你听到类似这样的豪言壮语出自一家动画制作团体，请不要急着立刻投来惊讶怀疑鄙夷的目光。是的，如果是一般的公司说这话，也许在心里打个折扣还比较明智，但这次却几乎没这个必要，因为它的名字叫STUDIO4℃，那个拥有众多个性鲜明创意奇特的实力派天才、作品风格总是独树一帜的动画创作集团STUDIO4℃。

“GENIUS PARTY”，正如其名，是一场前所未有的天才VS天才的盛会。STUDIO4℃此次聚集旗下7位在监督、动画师、美术、漫画等多个领域才能卓著的一流STAFF，分别创作7部短篇剧场映像作品以组成这项企划，看来是要把自家的创作理念发挥到极致。在经过一段时期的紧张准备之后，日前将公映日期确定在了暑假里的7月7日。“7个天才与他们的7部神作”么？的确是独具匠心啊。

首当其冲的就是鬼才森本晃司（STUDIO4℃创始人之一）之妻福岛敦子执导的与企划同名影片《GENIUS PARTY》，福岛敦子有着插画家、作画监督、游戏人设师等多重身分，同时也是7位名家里的惟一一名女性，如此庞大的企划由她来打头阵，可谓意义非凡；机设大师河森正治的《上海大龙》紧随其后，河森正治在日本动画史上的地位已无需多言，光一个“《超时空要塞》系列”便足够说明一切；接下来是木村真二《Destic Four》，画技被评价高超且极具未来感的木村真二曾担任《蒸汽男孩》的美术监督，前不久话题昭然的《恶童》也是出自他手；第4作为福山庸治《Door Chime》，福山庸治本身是漫画家，曾获2001年日本文化厅媒体艺术节漫画部门大赏，此次是他首度跨领域参与动画制作；第5作《LIMIT CYCLE》，监督二村秀树曾执导《骇客帝国》动画版《Animatrix》以及《JOJO的奇妙冒险OVA～Stardust Crusaders～》等；再接着是汤浅政明《做梦机械》，家喻户晓的《蜡笔小新》，其作画监督就是汤浅政明，而他在2005年推出的动画长片《MIND GAME》更打败《哈维尔的移动城堡》，夺下当年媒体艺术节动画部门大赏；最后出场的是《BABY BLUE》，这部的创作者则要令人尖叫了，创造了TV动画奇迹的《COWBOY BEBOP》监督渡边信一郎，2004年的《混沌武士》让观众再次领教到其天马行空的搞怪能力，这次他还担任了企划的音乐制作人！另外，参与音乐制作的还有中川俊郎、山本精一、渡边琢磨、FENNESZ、竹村信和、菅野洋子等顶尖艺术家，尤其是渡边+菅野的组合，怎能不令人感动万分！而声优方面则汇聚了在戛纳电影节上获奖的柳乐优也，被奥斯卡金像奖提名的菊池凛子，《假面骑士响鬼》中的栩原乐人、小仓久宽、三上博史等，如此豪华到爆的阵容，不期待实在对不起自己的眼睛！

直至目前，STUDIO4℃仍然没有对关于每部作品作任何介绍，或许正如那股堂堂显露在官网上的自信——“日本动画将再次震撼全世界”，他们要运用我们普通人无法驾驭的想象力，凭借大胆、美轮美奂的精致画面和梦幻影像让全世界的动画爱好者为之惊叹，并且疯狂地热爱。


■在本届东京动画展上，渡边信一郎和STUDIO4℃代表田中荣子作客脱口秀。

《GENIUS PARTY》的天才们其实不止7位……
以下是2008年公映的第2弹名单：

- ●《ガラ》 监督：前田真宏
- ●《陶人キット》 监督：田中达之
- ●《わんわ》 监督：大平晋也
- ●《Untitled》 监督：ヒロ・ヤマガタ
- ●《MOONDRIVE》 监督：中泽一登
- ●《Le Manchot melomane》 监督：ニコラ・ド・クレイシー
- ●《次元炸弹》 监督：森本晃司

揭示板

《灼眼的夏娜II(second)》制作决定

由高桥弥七郎原作的轻小说在经历了TV动画、OVA和剧场版之后，现又决定制作TV版续篇，预计于今年秋季播映，可见其受欢迎程度。据悉第2季的STAFF仍然为原班人马，夏娜和悠二会展开一段怎样的新篇章呢？拭目以待。

《扑杀天使小骷髅》第2期血腥再临

那个天使与恶魔的化身又回来了！草壁樱充满爱与泪与血的生活还将继续！本作曾在2005年发售OVA，同年11月还推出了PS2游戏，是一部令电击文库编辑部也没意料到的人气之作，目前详情还未定，喜欢的朋友还要再等待一段时间。

井上雄彦《零秒出手》7月再度动画化

曾在2005年改编成TV动画的井上雄彦原作SF篮球漫画《零秒出手》将再度动画化，莫非是因为前作只有短短13话，让人不够过瘾？不过据说此次的动画版并不是2005年版的续篇，而是另开新篇。

特报 《新世纪福音战士 新剧场版》确定前篇正式名称，NERV新标志公开

预定于9月1日首映、让人又爱又恨到无话可说的新剧场版四部曲，近日作为其第一作的“前篇”确定了正式名称，叫做《新世纪福音战士 新剧场版：序》（一点都不特别= =）。官方网站上随之也公开了由山下いくと设计的NERV新标志和出渊裕制作的SEELE新标志（如图所示），围绕标志而设计的完全限量特别预售鉴赏券也将从4月21日开始陆续发售，并附赠印有这2个标志的金属挂件当作特典。据悉之前《新世纪福音战士 剧场版 新生》的鉴赏券发售时曾引来FANS排成长队购买，不知这次会怎样？







▲新NERV标志据说象征着禁止人类触碰的禁断果实即将被NERV剥开。

新闻 NEWS 英雄不问出处 《周刊Morning》国际新人漫画赏



每周发行50万部、号称日本最强青年向漫画杂志《周刊Moring》在今年迎来了创刊25周年，作为一本不断给日本带来“社会性影响”的杂志，为了挖掘新的漫画人才，《Moring》此次特向全球读者敞开大门，包括美国、意大利、法国、德国、西班牙、瑞典、中国台湾、韩国、泰国、中国大陆在内的世界各个国家和地区的有志之士，都可以参与角逐这个中文名为“世界漫画大奖赛”（International Manga Competition）的比赛！

投稿日期截止到5月31日，大赏奖金为5000美元，两项副赏则为2000美元，比赛结果将在今年9月左右发表在《周刊Morning》官方网页上。获得大赏的作品可刊载于《Moring》，之后受赏作者还有机会与《Moring》的优秀漫画编辑搭档以进行自己的漫画创作，并推出单行本在日本和其他国家发售，也就是正式走上职业漫画家的道路！这样的优待可是多少人梦寐以求的啊。

为了让世界各地的读者能充分了解内容和规则，比赛官网破天荒地准备了多国语言入口供大家选择，参赛文本方面也表明只要易于阅读，可以用自己的母语书写，这对不懂日文的参赛者来说也是非常贴心的照顾。

揭示板

《死亡笔记》真人版外传监督人选确定

以L为中心的《死亡笔记》真人版外传，已确定由执导《午夜凶铃》的中田秀夫（45岁）出任监督。悬疑推理作品启用恐怖电影导演，对日本人来说是比较意外的组合，不过中田表示，L的一生太过短暂，但存在感巨大，他在想什么，感受到了什么，这些充满了曲折的过程都值得仔细描绘，因此自己将努力让观众领略到一场风格不同于《死亡笔记》正篇的头脑战。

角川书店推出平野绫写真集《H》

“什么都不用说，买就是了！”因《凉宫春日的忧郁》而大红大紫的美少女声优平野绫，不出意外地推出了个人首本写真集，预计于6月23日发售。“19岁，不是少女，但也并非成人。”如此YY的宣传语配上写真集的名称“H”，真是让人不汗都不行哪……

事件 EVENT 满载可爱小美女 第3届“Alchemist祭”召开在即

知名动漫相关美少女游戏公司Alchemist在每年春天举办的FANS感谢活动“Alchemist祭”，到今年已经是第3届了。本届的召开日期定于4月22日，地点在东京·新木场STUDIO COAST。按照惯例，活动内容仍然少不了本公司游戏介绍、预告片上映、由相关动画出演声优主持的脱口秀，音乐LIVE和关联商品发售等，此外还有秋叶原女仆咖啡店“ぴなふぉあ”的店员专门迎客。据悉这次也将实施本公司商品购买者优先入场的制度，因此在到场人数较多的情况下普通参观客可能无法无法入场，优先入场的对象商品为PS2《纯爱咖啡 Chocolat Second Style》、PS2《ARIA The NATURAL～遥远记忆的幻影～》、Alchemist精选合集版PS2《风～心灵之息》、PS2《寒蝉鸣泣之时 祭》以及漫画《备长炭 第2卷》。

日前，官方继《青空的约定》舞台活动的消息之后追加公开了商品贩卖内容和部分出演者情报。商品类型和往届一样为电话卡，而本届的主题是“蝉鸣之祭”，图案分别由7位画师绘制，每一张都色彩斑斓，值得收藏。此外，在彩音、いとうかなこ、KAORI、酒井香奈子、鸟山朋一、名冢佳织、村田あゆみ、桃井はるこ、森泽芙美、midi和砂仓加奈子的基础上，新增加了折笠爱和こおろぎさとみ两名出演人员，相信本届“Alchemist祭”也会让FANS满意而归！





揭示板

韩国电影节押井守特集上映会

于4月26日～5月4日召开的韩国全州国际电影节（目前知名度并不高，但却是与釜山国际电影节等齐名的韩国4大电影节之一），将在为热心影迷服务的Midnight Obsession环节组织日本知名动画监督押井守的作品上映会“Amazing World of Mamoru Oshii”，包括《福星小子2》、最新电影《立喰师列传》。

“超级机器人大战之魂”10周年纪念

舞台活动“超级机器人大战之魂”为纪念举办10周年，将在4月25日发售含4张CD在内的精选大碟《THE BEST!!超级机器人大战之魂—Ultimate LIVE 10th Anniversary Edition—》，选曲都是来自于现场音源，同时也作了一些必要的处理，将水木一郎、影山浩宣、堀江美都子等熟悉的声音永远珍藏。



胜负师：最近犯了个毛病，提笔忘字，我可以很轻松地把汉字拆成五笔码，但手写时就要想老半天，究竟现代科技是把效率变高了，还是把人变蠢了呢？这的确是个值得思考的问题。说起来，这一次自由谈的主题也可以归结为"思考"二字，有小奥斯卡君对游戏圈的思考，有张传武对于长大的思考，有自由谈的新朋友原墨对于《WE》游戏风格的思考，还有章鱼佬对于《战神 II》缺点的思考。而文章背后也蕴藏着作者对于自己文风转变的思考，玩家对于游戏选择的思考，游戏本身之于游戏者性格折射的思考，还有如何以自我感受为依据去品评大作神作的思考。我们在思考中转变，在思考中成熟，在思考中学会接受与拒绝，在思考中强化个性。而我自己也在思考，自由谈如何才能进一步呈现出自由的主旨，仅仅引入了一篇非自由谈传统长度和格式的《战神 II》评论是不够的，更重要的还是需要各位玩家的积极参与。(投稿信箱：tt@ucg.com.cn)

世界是平的
游戏圈是崎岖的



公元1942年8月，来自意大利的航海勇者克里斯多夫·哥伦布从西班牙巴罗斯港扬帆西去，在经历了七十余昼夜的艰险旅程之后，他发现了美洲新大陆，同时也向当时的世人证明了自己所一贯坚持的真理——世界是圆的。然而在五百年之后，一个善于思考的美国男人却在走遍了大半个地球之后，得出了与哥伦布截然相反的结论。

这个名叫托马斯·弗里德曼的美国男人乃是《纽约时报》的著名专栏作家。在仔细地分析过二十一世纪的商业现状之后，他惊讶地发现自己脚下的这个世界正在以惊人的速度变平。"哥伦布发现了世界是圆的，但是亲爱的，我却发现，世界原来是平的。"在电话中向妻子透露了自己崭新的发现之后，远在印度的弗里德曼便迫不及待地掀开了自己的DELL笔记本，逐字逐句地写出了一本名为《世界是平的》的著作。在付诸出版之后，这本强调全球化竞争思路的著作，很快便成为了备受广大商场精英们所推崇的商业圣经。

根据弗里德曼在书中的定义，我们目前正生活在一个被称为"全球化3.0"的时代里。拜发达的电脑软件与互联网等现代IT因素所赐，国家与国家之间原本牢不可破的壁垒已经被完全铲平。换言之，这是一个全球化的时代，空气中到处都飘荡着国际贸易的味道，拘泥在一个小圈子中患得患失的企业是可耻的。积极拓展海外业务，在全世界的范围内赢得更多的利润，这一点对于每一个行业的企业都有着重大的启示。而具体到电视游戏产业来说，这一点自然也不会例外。在这个已经高度平坦化了的世界中，无论是硬件厂商还是软件厂商，所有人都开始把关注的目光集中在了世界市场之上。在全球化浪潮的推动下，仅在一定的市场范围内取得成功早已不算什么，只有在全世界的范围内制霸才是真正的王道。在近一段时间里，SONY对PS3欧版发售情况的超高度重视，便十分充分地证明了这一点。

说实话，这次PS3在欧洲的首发情况实在是有些让人看不懂，因为神奇的媒体们竟然给出了两种截然相反的报导。其中一种报导宣称PS3在欧洲遭到了难以置信的冷遇，在许多国家的主机发售现场，记者的数量都要远远超过前来购买主机玩家的数量。而另一种报导则反称PS3在欧洲引发了销售井喷，首发现场的热烈程度丝毫不亚于日版与美版发售时的盛景。如此大相径庭的主机首发情况报导，恐怕在近三十年的电视游戏史上也是尚属首例。而造成如此荒诞局面的幕后原因，恐怕也只有三大主机厂商旗下相互拆台的宣传部门才够能说出个一二三了。



然而，甭管PS3欧版首发的现场究竟是人声鼎沸还是门可罗雀，到了最后还是要靠销量来说明一切——凭借着充足的货源以及自身的影响力，PS3最终在欧洲取得了较为可喜的首发成绩。在两天的时间内，SONY在欧洲总共卖出了60万部PS3，而其首发收入也高达5.33亿美元之多。在这其中更值得一提的是，PS3还创造出了英国家用主机销售速度最快的记录(两天共卖出16万5千台)，相较之"仙台事件"中那堆令人忧伤不已的山积PS3，SONY市场部的同志们此时也终于可以欣慰地松上一口气了。

当然，PS3此次在欧洲的首发成功，与SONY颇下血本的宣传促销策略也有着极大的关系。为了抵抗X360欧版早已准备好的低价压制策略，SONY也在伦敦等地的首发现场展开了诸如"买PS3送46寸高清电视"之类大下血本的优惠活动。除此之外，一家德国游戏店的做法则更是出格——该店在PS3发售的前夜大搞了一场砸X360换PS3的恶俗活动，号称前50名来到事先搭建好的高台上当众砸烂自己X360的玩家，都能够获得免费的PS3一台……商家如此缺德的促销方式实在是让人无语，不过话又说回来，倘若是没有SONY私下授意的话，如此有气魄下血本的另类炒作，恐怕是哪个游戏店都不敢轻易尝试。

面对着气势汹汹的"砸机门"事件，将欧洲视为市场战略要地的微软自然不可能坐视不理。据报导称，在PS3法国首发仪式开始前不久，前来捧场的大部分玩家们全都收到了一条大意为"X360团队祝您在首发式上过得愉快！"的奇怪短信。而在不久之后，一条挂着"X360爱你们"巨大横幅的游船更是灯火通明地高调乱入，在PS3首发现场对面的河道上缓缓驶过。除此之外，微软新西兰分公司也打出了免费畅饮啤酒的活动，意味着购买X360的玩家们不但能够获得与PS3基本相同的游戏享受，而且还能省下480新西兰元去买上几大箱啤酒来个一醉方休。唉，平坦的世界中从来就不会缺乏恶性商业竞争的范例，这冤冤相报究竟何时才能了啊！

除了全球化浪潮的冲击之外，平坦世界中的企业资源共享问题也是《世界是平的》一书中所详细介绍的重点内容。根据作者的理论，在全球化3.0的时代中，企业将不会再如保护王冠上的珠宝一样守护自身的核心资源，而厂商之间资源的开放与共享也已经成为了这个时代的重要特征之一。在资源共享的时代背景下，每一家企业就都要重新审视自身的核心竞争力，并尽早地适应变革，研究出一套适合这个时代的崭新商业策略。

而之于游戏硬件厂商来说，其最重要的核心资源实际上并不是自家主机身上种种领先于时代的技术，而是各类具有强大影响力的独占软件。正是因为有了重磅独占软件这种垄断性的核心资源，各大主机厂商才能够保持自身的核心竞争力——遥想当年，《FF》一脚把PS踹成了游戏产业的新人王，《生化4》欧版的发售让当初的独占机和NGC市场占有率一举翻了一倍，《光环》把Xbox拉出了青黄不接的低谷等等的案例，都是独占资源决定市场走向的强有力例证。那么，在核心资源即将高度共享的情况下，硬件厂商们又应作出怎样的举措来度过变革中的阵痛期呢？

在回答这个问题之前，我们还是先来看一条最近十分火爆的新闻——在NGC独占闹剧过去了多年之后，Capcom这一次又把PS3给狠涮了一把。遥想去年10月，C社的副总裁还在一次市场访谈中信誓旦旦地表示过，

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

《鬼泣4》将会坚守在PS3的阵地上绝不动摇。然而仅仅半年过后，C社便急匆匆地抽了自己一个响亮的嘴巴——其在官网上发布消息称《鬼泣4》将会放弃PS3独占计划，并在游戏上市时同时推出X360以及PC版其他两种版本。这个让所有人都大跌眼镜的倒戈事件，对于急需一批重磅独占软件来拉动人气的PS3来说，无疑是一次近乎毁灭性的打击。

SONY Fans May Cry，不错，一切都已经无法挽回。尽管成千上万名索尼粉丝们在得知此消息后纷纷在网络上示威请愿，宣称倘若《DMC4》不恢复独占的话便会抵制Capcom的作品。然而C社的某高层只是轻描淡写地甩出了一句："玩家们的执著令我们深受感动，但是与此同时，我们还是希望能有更多的玩家可以玩到Capcom的游戏。"便在一片谩骂声中全身而退。如此四两拨千斤的实力着实令人佩服，无数反索人士见状不禁喜笑颜开，齐声振臂高呼道：C社你实在太有才了！

然而正所谓三十年河东三十年河西，没有永远的朋友只有永远的利益，因而Capcom的这种倒戈做法从企业盈利的角度来看也并没有什么不妥。在全球化3.0的平坦世界之中，对于希望尽可能整合一切资源来为自己创造最大利润的第三方的软件商来说，让其对某一主机保持绝对的忠诚显然是不大现实的。因而，每一个硬件厂商在这个时代中都必须要有一个由自己亲自开发的、并被广大玩家所喜闻乐见的牛叉第一方独占软件，从而在最关键时刻能够力挽狂澜，保证主机的销量。类似于这样的软件，财大气粗的微软拥有《光环》和新秀《战争机器》，历史悠久的老任拥有《马里奥》和《塞尔达》，至于SONY这边就显得稍微有些尴尬了——这个依靠无数强大的第三方软件而发迹的昔日王者目前严格来说还并没有什么能够左右主机战局的重磅第一方软件，不过幸运的是，诸如《汪达与巨像》、《战神》之类的后起之秀已经隐隐地浮现出了王牌软件的气质，只要SCE的游戏制作人员能够再精雕细琢一番的话，想必日后也自然会成大器。

除此之外，在自己的著作中，弗里德曼还用自己的一个意味深远的小故事强调了平坦化世界中的竞争危机。弗里德曼在这个故事中讲到，自己在小时候常会听到爸妈对他说："儿子啊，乖乖把饭吃完，因为中国跟印度的小孩没饭吃。"然而，现在他则会对自己的下一代说："女儿啊，乖乖把书念完，因为中国跟印度的小孩正等着抢你的饭碗。"

这话说的真是一点都不错，遥想十余年前，当PS与土星已经在次世代市场中战得不可开交之时，我国的绝大部分玩家们还在盗版的红白机上耍得不亦乐乎。至于那些诸如32位元处理器、3D场景、多边形之类的前卫概念，对国内的玩家们来说只不过是一场无法奢望的华丽盛筵罢了。然而现在一切都已经不同了，国内玩家们不但可以与国外的玩家们同步享受到最新主机带来的视觉冲击与游戏体验，而且拜盗版软件以及烧录卡这类颇具我国本土特色的装备所赐，我们还能够在各种大作上市之初便品尝到一顿近乎免费的午餐，实在是爽得一塌糊涂。不过话又说回来了，正所谓多一个用烧录卡盗版的人就会少一个买正版软件的主儿，所以说这盗版大餐吃起来虽然很爽，然而从知识产权的角度来看，它归根结底还是一种砸游戏



制作厂商饭碗的不光彩行为。因而在这里还是给广大玩家弟兄们送上一句老生常谈——出于对游戏制作厂商的尊重，倘若你是真心喜爱某款游戏的话，那么在自己力所能及的范围内，还是适当地支持一下正版为好。

我国的盗版商孜孜不倦、十年如一日地砸着外国软件商饭碗的行为早已令世界人民司空见惯，而自从兼容FC时代后就开始归于沉寂的国内硬件厂商(姑且将它们称为"硬件厂商")们在近些年来也开始渐渐有了些动作。披着PSP皮的《俄罗斯方块》机这种没什么技术含量的弱智玩意儿自然是不必赘言，而诸如什么能玩PS游戏的VCD，能运行多种模拟器的MP4之类的高级杂交品种近年来也开始在我国的电子市场上活跃起来，并培养出了一批具有我国特色的Light User——国外的玩家们倘若看见这阵势，恐怕又是免不了又要友邦惊诧、叹为观止一番了。当然，我国的地下硬件厂商们自然也不甘心总是在技术上落后世界一步。这不，前些日子就有江湖传闻号称，一批美其名曰"胜天堂"，并可以完美支持各种品牌的烧录卡的国产兼容NDSL日前已经开始以低价流入了市场。桀桀桀，虽然说这个传闻十有八九系属谣言，然而它听上去却并不像是天方夜谭那样一点儿都不靠谱。毕竟在这个平坦的世界里，作为世界工厂的中国已经开始有着越来越多的机会来接触国外的先进技术了，而这样的技术一旦被地下硬件厂商所掌握，兼容NDSL的出世也就并不能算是什么意料之外的事情了。所以说，老任和神游还必须要加强防范意识，打击盗版软件的同时也要打击盗版硬件。否则，一旦满城尽带兼容机这样的悲哀场景真正出现的话，老任和神游也必然会在中国市场上遭遇到没饭可吃的尴尬境遇。

在弗里德曼的笔下，我们看到了一个正在逐渐被铲平的世界，然而我们热爱的游戏圈在这个平坦的世界中究竟又能变成什么样呢？这个问题似乎没有人能够给出一个确切的回答。面对着国际化竞争，资源独占时代的一去不返，盗版商嚣张肆虐等等令人困扰的因素，恐怕每一个身处游戏圈中的人都会不由自主地感叹道：

世界是变平了，但游戏圈却变得越来越崎岖。

文 小奥斯卡摔了个脆的



对《战神II》的一些不满

文 章鱼佬

大家好！也许这不能算是一篇自由谈，但还是愿意把自己的一些小小看法和大家分享。那就是我对近期火爆的大作《战神II》的一些不满。

第一，游戏的赶工痕迹明显，缺乏像一代那种逐渐升温的高潮感，尤其在关卡设计方面，个人感觉逊色于一代许多。以至我一代兴致勃勃地挑战了God难度，而二代却提不起兴趣挑战Titan难度。

第二，为了暴力而暴力。我的女友全程观看了我一、二代的通关过程，对于其视觉设计和表现出的雄性美均赞不绝口，但二代后期情节的暴力元素让她感觉有点不自在，尤其是杀死翻译神官的场面。

第三，二代剧情大有漏洞。最大败笔在于，如果奎托斯拥有了改变命运的力量，按照我们的理解，他应该会马上去拯救被自己误杀的妻儿，而不是要改变"The great war"的结果，此其一；主角毫无理由地相信了Titan神，并且帮助其实也并不是"先进生产力代表"的他们，让人感觉主角就是一个"谁给我力量，我就为谁卖命"的家伙，此其二；在一代的故事中，奎托斯由骄傲到被击败时不甘而自愿堕落，由暴戾到失去理智，由失去亲人的痛不欲生到十年的自我救赎，到最后得不到原谅跳崖自尽，都顺理成章，让人不由对这个人物的信念以及他身上的狂暴气质表示理解。但二代中，我们看到的却是一个无缘无故地发泄自己毁灭倾向的"疯子"或"野蛮人"，请允许我用这样词汇进行评述。我总感觉，二代故事中的奎托斯的性格并不能让人理解，尤其是他的复仇怒火不能得到认同感，毕竟他是漠视了别人的劝谕后才得到那样的惩罚的。当然，还有故事中大量对希腊神话英雄故事的颠覆，也使得像我这样熟悉希腊神话的人有那么一丝莫名的不爽。

好了，就说这么多，游戏是好游戏，但不爽的地方憋着不说会憋出病来的，您说是不是？

本能与思索

两种《WE》风格折射出的不同性格



我是个足球迷。他，是我的高中同学，是一个狂热的足球游戏爱好者。起初，处在不同足球世界的我们并没有把足球当成爱好交集中的一部分，不过随着友谊的升温，我俩纷纷跨越了真实与虚拟之间的"楚河"和"汉界"，其结果便是：他爱上了真实足球，而我则爱上了《WE》。

既然大家都爱上了《WE》，那么两个男人间的对决自然会擦出火花。如果说《WE8》，《WE9》时期的交锋我们注意的多是比分的输赢的话，那么到了《WE10》，我们关注的焦点则变得深入，包括对游戏理念和思维的探讨。而通过这些探讨，我们似乎也对对方的性格有了更深的了解。

简单来说，我踢球主要是靠本能反应，他则是用脑袋不停地盘算。他会根据我的布阵制定应对措施，而当这些措施并不奏效时，他又会思索其他方法。对他来说，足球就像是一场战争，要掌控一切可利用资源，思对手之所思，想对手之所想。而我则要简单许多，甚至有些"一根筋"，以不变应万变，不过一旦没了感觉(本能)，便如坐针毡。打个比方，他的球风就好比令狐冲的"独孤九剑"，见招拆招；我的则像是郭靖的"降龙十八掌"，一招打天下。在人员使用方面，他主张人人平等，铁腕治军，谁状态好谁上；我则强调核心球员的重要性，尽量让球星(数值高的)上场，因为我总是坚信，状态平平的罗纳尔多也要比状态好的大因扎吉好使。可以这么说，他的球队是"全民皆兵"，我的则是"五虎上将"。操作上，我擅长精巧的短传移动配合，喜欢突破后的分球或射门，这样可以持续地威胁对方；他则崇尚足球的真实性，有时频繁的后场倒脚会让人觉得他很消极，不过待对手稍一松懈，他便会凭借其多年磨练出来的看小地图本领使出一脚准确的长传，往往能令我追悔莫及。虽然过多的高球长传会使其失误增多，进而控球率减小，场面处于下风，不过他似乎并不介意，因为对他来说，效率才是第一位的，机会不用多，却个个珍惜。事实也确实如此，他把握机会的能力的确出众。在我十脚射正却只进一球的情况下，他却可以保持百分之五十以上的命中率。所以他总是用那句"你就是个前腰"来讽刺我，我也只能不情愿地接受。不过我总会充满乐观，前腰，这说明我有创造力啊。有的时候我在想，要是以后当了设计师，那负责替我宣传的最佳人选一定是他，我们之间的配合一定天衣无缝。

可能你会觉得他的心理素质好于我，其实这样说有些片面，有件事是你想不到的，就是当我们同样在比赛时间所剩无几且被对手大比分领先时我们所做出的选择——他通常会选择放弃，而我往往选择坚持到底。这样你能说谁的心理素质更好呢？或许只能说他精明，而我比较坚强吧。

总的来说，他更富于理性，并善于寻找对方的弱点；而我则多些感性，更多地强调如何提高自己。他的仔细是毋庸置疑的，即便在《WE》的操作早已基本定型的今天，他还不忘在新作出来时花大力气去研究，这一点实在值得我学习。说来惭愧，直到现在，《WE》新作的一些操作我还都蒙在鼓里。

不过这里我也要为自己说两句。既然通过游戏风格可以窥测到玩家性格，那么就像环境对人性格的影响一样，其实游戏地点是造成我俩游戏风格迥异的一个重要原因，当他可以在家翘着二郎腿进而安静地研究他的打法和战术时，我却不得不面对PS2厅里那嘈杂的环境还有那贵得要命的游戏费。

《WE》是一种介质，我们可以通过它看到其中那折射出的一部分玩家的性格，尽管如此，那也只能算是管中窥豹，人类性格之复杂又岂能看个透彻？不必太过较真，权当是游戏带给我们的惊喜与思考吧。

文 阳光育成计划成员 原墨

长大以后

"长大以后想干什么？"小时候每当老师或家长问起这个除考试成绩外可谓最具"深度"的问题时，尚属纯真童子范畴的自己总会不假思索地说出画家科学家军人等等豪气干云的回答。稍长大点后在"腐朽"的现实前曾经崇高的理想未做一丝抵抗便干脆利索地缴械成为"游戏店的BOSS"，因为可以将永远只有隔靴搔痒般的几分钟快感延续到近乎无限。现在，当曾经叫嚷着"此生为游戏而活"的玩伴纷纷由"花朵"成长为"栋梁"，当曾经一骑绝尘的PS2已成明日黄花，现实却让我"惊喜"地发现，曾经作为高科技结晶的游戏也随着我们的年龄一起迈入了"电子毒品"的次世代。





社会的漠视，家长的压制，人们的不理解曾一度是我们的借口，大声诅咒那些所谓正义人士对玩家的智商和人格的双重侮辱至今仍是Gamers的潮流，但偶然目睹两个刚比柜台高的小孩让电玩店老板给他们拷游戏的情景却轻易地戳穿了我这个"玩家"身上那层薄如蝉翼的外壳。

"要《VR网球》吗？新游戏。""要《战士帮》。""为什么要这个？"老板随口问道。"这都不知道？"两张仍称得上稚气的脸庞写满了不屑，"终于有比《GTA》还爽的了。"

还记得当年《CS》正火的时候有次路过一所刚放课的小学，从那些背着书包的花样少年们口中传出的最响亮的两个字就是：爆头。其实，早在这个社会断章取义地对我们声讨批判之前，我们自己就已放弃了所有还能够反驳的理由。



在杂志上常看到这样的观点："当看着UCG长大的一代成为国家脊梁、社会主力、人类未来时，游戏环境就会由地狱步入天堂。"但，升天之路是真的如此顺畅还是艰难如奎托斯的救赎？在咒骂大环境的不公时我们似乎都忘了，资讯的发达和管理的漏洞让我们可以毫无保留地敞开自己曾经透明如水晶的胸襟去迎接那些在国外只属于限制级的游戏动漫电影，然后带着对社会对家长对制度的叛逆在暴力粗口赌博中享受变味的快感。没错，我们知道美国人在上世纪就开始对游戏进行分级，我们在很多媒体上看见了各种或真情或假意的呼吁，我们也很清楚在10岁前该玩什么18岁前又该玩什么，但我们最后的选择却是在炫耀自己玩着R级游戏的同时嘲笑着大洋彼岸的小P孩们，他们真可怜，居然没玩过《GTA》这样的神作，残缺的童年啊……

是的，我们热爱游戏，这种热爱或许是那些五光十色的所谓"专家"们永远无法理解的，但当现在看着UCG长大的一代为人父为人母时他们会允许自己的下一代沉醉在《DOA》的乳摇《GTA》的屠城或是《战神》那"正点"的迷你游戏中吗？就像曾经为了偶像疯狂的我们现在将那些为某个小明星尖叫的少男少女们一律视为该送去阿拉斯加开荒的疯子一样，在分级制度建立、法律健全、国民素质提高之前，让这个逻辑悖论般的问题得出光明的解答，或许仍将只是我们一厢情愿的YY。现在的我们拥有比以前更多的选择，现在的我们也"拥有"比以前更低的认可，因为我们潇洒地PASS掉了游戏这一精神食粮的包装上"高脂有碍健康"的提示，除此之外，我们长大以后，似乎什么都没有改变……

文 张博武

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

最近同事中的“智能手机”越来越多，但智能高也就意味着脾气大，动不动给你耍些来电拒听简直是家常便饭，倘若一不小心中了针对智能手机而设的病毒，那么爱机随便拨上几个国际长途就够你吃不了兜着走了……相比之下，还是摩托罗拉即将上市的“MOTOFONE”更加吸引我的注意，这款仅有9毫米厚的手机只有四种功能：接/打电话，短信，时钟，闹钟。仔细想想，作为一款手机，你还奢求些什么别的东西吗？生活，还是简单些好。

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：D·S

聆听流行.MP3　林肯公园（LinkinPark）

《Minutes To Midnight》

在发售了专辑《Meteroa》之后，摇滚乐队“林肯公园”已淡出人们的视线长达四年之久，而今终携新专辑《Minutes To Midnight》震撼归来，这张令全球乐迷苦苦等待的专辑将于5月15日上市，而其中的首支全新单曲《What I've Done》则已于4月3日在全球同步播出。

团员Mike表示，这首作品风格将与以往的完全不同，主唱Chester也曾在之前接受的采访中表示：“这首歌代表着我们乐队的改变，可以说是向从前的我们告别。”据悉，该MV由乐队成员Mr.Hahn执导拍摄，拍摄地点在加州的沙漠。



数码流行.PDF　蜘蛛狗（SPI-DOG）



要说起近期编辑部关注度最高的电影，《蜘蛛侠3》绝对是独一无二的，这部将于今年5月1日在全球上映的超级大片可说是“《蜘蛛侠》系列”的最终章，因此美国玩具业巨头孩之宝特别提前在近期推出了一只全新形象的蜘蛛侠音乐宠物狗“蜘蛛狗(SPI-DOG)”。从这只小狗的造型来看，它和之前上市的“iDog”可以说是一母同胞，只不过是披上了蜘蛛侠的红色战衣，再加上那个独特的V形眼罩，显得别有一番威风(颇有几分电影《超人狗》的味道)，相信一定会令不少“《蜘蛛侠》系列”的FANS竞相购买。

推荐流行.RAR　本本贴（Bookit）

“贴客一族”这个名词源自“Sticker”，意为在生活中钟情于粘贴各种贴纸制品的人们，他们几乎无处不在。从学生时期日记本上的明星贴，到爱车上的醒目车贴，抑或少女们热心的纹身贴，手机上的波波贴，学生书包上的布贴，甚至包括每日离不开“Post”贴的白领们也不得不承认，“贴的世界”令生活变得更加丰富多彩。

最近贴客中又添新贵——来自欧洲的超酷笔记本专用彩贴“本本贴(Bookit)”引来“本本炫彩风暴”！把贴客和笔记本发烧友联系在了一起，令中国的贴客再次惊喜不已。这种笔记本电脑盖壳专用彩贴打破了传统笔记本外壳颜色单一的现状，为广大用户带来“数码也时尚”的新感受。该产品采用了最新的印刷工艺，画面呈现出油画般的逼真质感，无论视觉或是触觉，其浓重鲜艳的层次感令人叹为观止。



品味流行.MPG　《变形金刚》

原名：《Transformers》
导演：迈克尔·贝
首映日期：2007年7月4日



在一场跨越星际的战争中，一种会变形的机械生命体来到了地球，塞伯坦星球的内战殃及到了人类，世界最后的生机掌握在了一个名叫山姆·维特维奇的年轻地球人手中，他与正义的汽车人联手对抗霸天虎的疯狂进攻……这就是大家熟到不能再熟的《变形金刚》的剧情。而在今年的美国独立日，地球会再一次成为外星机械与人类的终极战场。有执导《勇闯夺命岛》、《珍珠港》等片闻名的迈克尔·贝的大手笔，有神一样的斯皮尔伯格监制，有最先进的电脑特技保驾，影片场面之宏大、动作之刺激是不言而喻的。现在惟一的问题是，国内到底引不引进本片，能不能让《变形金刚》的FANS在影院里一饱眼福。当然，本片的机械设定大反传统，甚至有些诡异。如果您接受不了或是对《变形金刚》的记忆逐渐模糊，那么可以拿起一本《变形金刚漫画版第一代》，算是温故知新吧。

索尼爱立信W200c



“乐”个性，“乐”时尚。索尼爱立信W200c，最IN的“WALKMAN®系列”音乐手机，特有18小时超长音乐播放(*在音乐模式下)，低音反射立体声耳机令天籁音质声声不息，海量存储、炫乐电台，更设置了英文歌词显示及实时翻译功能，配件多多，让你与音乐形影不离！

18小时，乐随心动

索尼爱立信W200c WALKMAN®音乐手机，为爱音乐的你量身定制。超长音乐播放时间，“乐”动你的个性心声，感受18小时不间断的音乐脉动与韵律。你，听High了么？

低音震撼，天籁入耳

W200c配备HPM-64立体声耳机，支持低音反射功能(Bass Reflex)，在低音开启后，音响表现依旧浑然出众，带给你十足的听觉享受。天籁音质，尽收耳畔。

无尽乐海随身行

随机附赠128兆Memory Stick Micro™(M2™)微缩记忆棒，最多存储37首歌曲(*视歌曲格式而定)。另有M2™可扩展外接卡插槽，最大可扩展到1GB内存，存储更多美妙音乐，让你畅快漫游乐海。

炫乐电台任我选

特有RDS调频收音机，预设最多达20个左右的电台频道，随时把握精彩的流行音乐节拍，酷炫歌手，潮流榜单，让你每时每刻尽享新鲜的娱乐风尚。

24小时私人英语教师

预装“新东方在线爱乐学英语”软件，欣赏英文歌曲的同时，滚动英文歌词和特定生词注解尽现眼前，边听边唱，让哑巴英语成为历史，放声表达原汁英语韵味。

登陆http://www.sonyericsson.com.cn，更多W200c精彩内容邀您体验。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

在写下这段文字的一周前，“游风艺苑”网络版在levelup博客《一刀侃死你》正式推出，多数到访的朋友对网络版持肯定态度，但也有部分读者担心网络版会分流稿件资源，从而影响到杂志刊登画稿的整体质量。在这里，本刀想重申的是，正是鉴于投来的优秀稿件数量太多，为了保证那些无法在杂志上刊登的好稿子不至于被埋没，所以我们才想到通过网络与大家分享的方式。因此，杂志栏目的稿源，朋友们大可不必担心。当然，大伙也别忘了踊跃投稿哦！



南宁·变色猪

略显迷离的眼神配上楚楚可怜的表情，再加上使性感曲线得以充分展现的POSE，眼前这位带着点婴儿肥的小霞似乎只能用妩媚来形容了。此外，作品的上色保持了作者以往的水准，而对原作人设在细节上所进行的再加工，显示了作者独具匠心的创意。



成都·JayBen

也许大家对春节合刊上那幅《巨浪来袭》还有一定印象，善于通过对色彩与光影的处理来渲染气氛的作者JayBen同学这次的作品取材自《金刚》。画面的色调反差极大，两个主体人物在体积和色彩上的对比也异常强烈，可谓视觉冲击力满点。



上海·木鱼丸

《花雨中的新娘》，画如其名，在漫天飘飞的樱花雨中，一袭纯白婚纱的新娘，端庄且妩媚。作为游戏公司的专业美工，作者在作品中所展现的是一种非常成熟的主流风格。画面清新明丽，能让几乎所有观众都觉得赏心悦目。



淮南·邹明明

一幅名为《天使迷城》的写实路线作品。最大的亮点表现在人物那种羞涩中带着一丝不安的神情，看得出作者在对人物表情细节的把握上颇有心得。而借助娴熟的上色技法，画中天使拥有了光滑的肌肤和柔顺的头发，使作品的养眼度得以保证。



南京·毛芳

与上面那张作品相比，右边这幅由毛芳同学创作的《精灵》所散发出来的则是浓重的另类气息。迷幻诡异的色彩搭配、繁复华丽的服饰、飞舞在蓝紫色花瓣间的黑蝶——作者的画风一如既往，另类之美依旧。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来



邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜



★上期推出的全新栏目“游戏进行时”以及改版后的“游戏情报站”已经在读者来信中受到了好评，主持人玛娜、火云和星夜也算是出了一口长气。由于时间限制，目前收集到的读者意见还不够多，我们还会跟踪调查。而我们的创新举动也不会就此停止，请大家继续期待！

★转眼之间，五一就要到了。往年到了五一，E3也就不远了。不过今年的E3已经跳票到了7月，而E3到底怎么个变法，媒体和玩家都很期待。从这个角度来说，似乎E3的注目度比过去更高了。欲了解最详尽的业界动态，请锁定《游戏机实用技术》。

★微软史上危害最大的漏洞于近日被发现，有6百种木马以及各种病毒和恶意软件通过此漏洞横行无忌。而其最直接的后果，便是导致编辑部内多台电脑崩溃，其中包括D · S和纱迦。在尝试过各种方法后，两人终于怒了：重装！于是，这个世界清静了……

★新版小编形象目前仍在热评中！有好事者D某、纱某、玛某经常于编辑部中公开宣读此类来信，根据信中的褒贬对象办公室内也是喜怒哀乐皆有之。从大家的来信分析，人的审美观真的有很大差别，实在难以预料。本期就选登来信数封供大家一乐。

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

老树新枝游戏

《波斯王子：宿敌之剑》（4人）

老游戏遇上新玩法。

——在《波斯王子：宿敌之剑》中挥舞Wii手柄的多边形

特训般的神奇游戏

《DJ MAX 携带版2》（7人）

DJ团见面第一句话：“今天你抽筋了没有？”

——DJ团中流砥柱胜负师

“……”

——当得知《DJMAX2》的最终隐藏面板“White”的出现条件为累计连击数达到99999时，D · S的第一反应。

持续时间最长、影响力最大游戏

《怪物猎人 携带版 2nd》（11人）

“……我再问一次，这道菜是谁的？没人要就端走了！”

——“猎人帮”每次中午聚餐时，在饭菜端上前都会联机战上一局，由于战斗时大家基本都处于“入定”状态，于是端菜来的服务员往往会比怪物先进入愤怒状态……

最欠打游戏

《雷曼 疯兔危机》（6人）

这兔子贱得让人看了就想踩。

——被Gouki死死抱住而无法用Wii手柄去戳兔子的多边形

我相信，身后围观的大部分同事都是被疯兔猥琐的叫声吸引过来的。

——电脑周围被围得水泄不通的胜负师

爆料报 第二期

揭开铁拳众的秘密

若论人数，“猎人帮”绝对是编辑部里的第一大势力。但要论起影响力来，“铁拳众”可谓不在“猎人帮”之下。编辑部打《铁拳》的历史很长，据说早在2000年便已形成了打《铁拳3》的传统。而在胜负师等人的加盟之后，编辑部的《铁拳》水平也不断提高。而在去年PS3《铁拳5 暗之复苏》开始下载之后，“铁拳众”便正式走上台前，将编辑部的大电视完全占领，并成功地将PS3变成了“铁拳专用机”。每天中午和下午的休息时候，编辑部内均会上演《铁拳5》对战好戏，经常吸引了大批业内业外人士前来参观。有鉴于这股风潮刮了5个月后仍不见衰退，玛娜专门采访了一下几位“铁拳众”骨干分子，发现一个有趣的现象，那就是卡伦居然只用克里斯蒂一人——有问题！

铁拳众骨干分子常用角色表

纱迦	布鲁斯、严龙、尼娜、袋鼠、马杜克
GOUKI	史蒂夫、莉莉、马杜克、风间仁
卡伦	克里斯蒂
胜负师	基本上都练过，目前用安娜、布莱恩
JASON	基本上都没练过，目前用史蒂夫

玛娜：为什么卡伦只用克里斯蒂？

GOUKI：因为是个女人。

胜负师：因为简单易学好上手。

纱迦：因为穿着很暴露。

玛娜：总结一下，卡伦只用克里斯蒂的原因是：克里斯蒂是一个简单易学好上手的穿着很暴露的女人。



卡伦：胡说！谁说我只用克里斯蒂的！

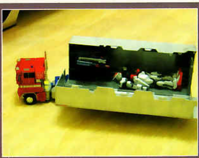
众人：你才胡说！你说说你除了克里斯蒂还用谁？

卡伦：艾迪！

众人：……

▶ 在《铁拳》里，克里斯蒂和艾迪同为使用卡波卫勒的高手，两人招式几乎一样。

创意照片大征集！



被变形金刚运走的高达？我怎么想到了小时候看的《孙悟空大战葫芦娃》、《圣斗士大战格格巫》？话说回来，高达和变形金刚打起来，到底谁会更厉害一些呢？我拿这个问题去问编辑部的若干“高达迷”和“变形金刚迷”，居然得不到统一的答案。不知我们的读者中有人能答上来否？

获奖名单

上海	易彬
广州	黄仲良
北京	刘晟忻
广西	唐霖
湖南	汤侃
北京	王绪
浙江	杨宇斌
上海	杨晓聆
辽宁	孟庆鑫
合肥	裴雷



自从向广大读者征集创意照片之后，长期以来该栏目一直得到了读者的热烈支持。之前凡是在“创意照片”栏目刊登过创意照片并留下详细地址姓名的读者，均会得到一本《变形金刚漫画版 第一代 Vol.1》作为礼物，这些礼物由levelup.cn网站友情提供。

Q&A

没PSP的日子



陈东：最近玩了《高达无双》，没事YY了一下光荣公司人才招聘会的场景，与大家分享！[开始]光荣的招聘主管问A君进入公司会怎样发扬无双系列？A君回答他会把《西游记》、《水浒传》、《源氏物语》这些名著都拿来无双。招聘主管告诉A君，他被录取了。然后又问B君怎样发扬无双系列，B君回答他会把第二次世界大战拿来无双。招聘主管说：“好，以后你就是课长了！”C君也被问到同样的问题，C君回答说欧洲五大联赛也可以无双嘛，招聘主管两眼放光：“有前途，你就是部长了！”这时襟川女王来视察工作，微笑着说：“各位，孤以为三人以上，皆可无双！”顿时招聘会现场佛光普照，众人皆跪高呼：“女王英明！吾王万岁！”

告诉大家一个天大的秘密！目前我们已经和光荣签署了合作协议。根据该协议，今年冬天将于Wii和X360上推出名为《UCG无双》的动作游戏。可使用角色是全体小编加老编，造型以第三版小编形象为准。本消息原拟于174期杂志的“特别企划”中公布，后因各种延到本期。信不信由你！

---

ck2222：看到你们把一个找碴游戏形容得如此高难度，我不禁想见识一下，无奈手头没机，只好拿174期杂志上“特快专递”的图片解馋。不看不知道，一看吓一跳，如此简单……那三对图片不到十分钟就搞定了……我只能说：你们太烂了。

杂志上那只是入门级别的图片，当然简单了。真正难的是游戏中的全解模式，就算你找碴水平天下无双，350张图的总容量也够你忙活一阵子了。若还不服，不妨给自己来个1分钟限时找碴，包你满意。

宁夏 刘亚冬：这两天学校要搞校训，本人的第一反应是小编们的口号“努力工作，拼命玩”，于是本人改了一下便交上去了。第二天，老师找我谈话，说这是什么，我说我写的校训，于是老师回答说，这是《游戏机实用技术》杂志社编辑们的统一口号，别以为能糊弄过我。注，老师比我大不了几岁，于是我很惊讶，良久没有反应过来。

如果你们老师也看这本杂志的话，我在想这封信要不要帮你匿名……

徐克寒：前一段时间看了《Heroes》的18集，没想到看到了让我惊奇的东东。那位人格分裂的母亲陪他的儿子在玩PS3，而且玩的游戏还是《天剑》。当时我就奇怪，《天剑》不是还没有推出吗，他们怎么会玩到。后来仔细看了一下，发现他们玩的那段视频与最新的《天剑》宣传影像一模一样，估计是索尼故意在那做广告，看来在国外游戏广告真是无处不在啊。

和《空中蛇灾》比起来，这个广告真的不算什么……不过这比起国产电视剧里出现的游戏笑话来已经强过不知多少倍了。

---

bzdlyp：看了175期的杂志后，发现在《无双大蛇》里，那个美女，印出来的叫妲己。我想三国里应该没有这位著名的MM吧？呵呵。我想，应该是貂蝉妹吧，也有可能是我对这个游戏不了解。

妲己可是货真价实的中国MM。你大概只想到了《三国演义》，而忘了《封神演义》。九尾狐狸精的威名可不是闹着玩的哦！

---

bennyxiu：清明前我把刚修好的PS2拿回家玩《战神Ⅱ》（修好它也是为了玩《战神Ⅱ》），结果完全被游戏迷住了。打完序盘的巨像之后，我发现我妈妈、我老婆、我姨仔全都站在后面看我玩……还有，清明那天我弟弟回来玩，怎料我的叔叔阿姨们十几个人都站在后面看我弟弟玩，还看了半个小时，我忍不住才说了句：不用分烧猪吗？他们才散场……

我们应该感谢游戏制作人，因为他们把2代的迷你游戏改成隐藏的，而不是像1代那样是必定可以遇的。以前“读编往来”里有位读者就因此惨遭家长毒打，PS2也被没收了数月。

高超：我叫阿三，兄弟们都叫我三哥。因为我在新加坡留学，已经1年没看UCG了。不过这次回国我找遍所有旧书摊，终于买到了7本旧的。我想知道我在新加坡有没有途径可以看到最新的，比如网上邮购之类的、下载PDF格式什么的？请指教！P.S.上次那个对我的请教不屑一顾的家伙现在还躺在医院，谢谢合作。大家好好说话，何必动刀动枪的呢！P.S.2：上次去当地电玩店，生意很好，都来买Wii，我屈指一算，连我在内平均年龄40以上。我是拖后腿的，这……

看到此信的标题：“我是道上混的”，心中不禁大惊。展信一读，原来在新加坡啊，那就不怕了，嘿嘿。玩笑开完，扯回正题。目前我们杂志已经开办了网上邮购业务，你只要登陆www.levelup.cn/book，即可选择购买你需要的《游戏机实用技术》。至于网络下载，目前我们还没有推出电子版的意向。为确保你看到回复，此信已回复到你的电子邮箱中。

全熏：感谢贵刊的老编。小编们能不能畅所欲言，还有一个杂志的风格完全取决于老编的容忍程度。你们这些小子们别以为你们很XXXX，我相信，老编也是热爱游戏的，但是由于老编的层次比较高，所以不会像你们那么喜形于色。我说我不是在拍马屁，你们会相信我吗？

说个离题万里的秘密：我们老编曾将单位用Xbox的变压器不慎烧毁，于是乎自掏腰包修好机器之后买了下来，从此过上了玩Xbox的生活。

读者万岁

投稿人：zyn8644

现实版《喷射小子》！除了画功精湛外，胆子大也是关键，在国外这算是违法行为哦！不然游戏中也不会有这么多人抓你了。话说回来，现在还有多少玩家记得SEGA的这个硬派游戏呢？（纱迦注：从本期开始，本版块的选登作品也会有奖品哦！）









邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126—129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第153～154期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173～176期，定价：9.8元。总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第162・163期、总第171・172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21～22辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价：9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20～24辑，定价8.8元。《游小说》第2辑，定价9.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价：24元；《传说无限2 传说系列全书》，定价：28元；《战神II 封神画集》，定价：28元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价：24元；《DOA幻彩绘本2 绚》，定价：28元；《DOA幻彩绘本2 媚》，定价：28元；《龙珠 世界全书》，定价：22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价：19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价：28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价：24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价：28元；《高达SEED完全事典》，定价：28元；《模魂志》第5期、第7期、第8期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118。Email：acg@vip.163.com

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第62辑，定价8.8元。《怪物猎人 携带版 2nd 完全攻略本》，定价28元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

七嘴八舌

小评一下175期的封面——清新可爱，画面清爽，在书店中更是颜色突出，引来了更多的关注。我GF看了175期杂志封面后的感想：你都20出头的人了，还看这种幼稚园才看的书，还有个米老鼠。我当场无语、立即石化！

——贵阳 但中奥

《小小大星球》真是萌到爆！可爱的人设与场景很符合女玩家的口味，搞不好以后的经典地图都是咱女同胞的杰作哦！

——广西南宁 黄唯

特别企划建议：做一期关于服饰的吧，毕竟潮流势不可挡，也能让很多关注时尚的读者产生共鸣，看看NIKE把AF25周年做得多狠啊！就叫《游戏里的时尚服饰》！

——王一冉

由于UCG小编D·S在174期中制作的"伪·游戏情报站"特企中，以假闻、恶搞、PS、YY为标题发布虚假情报，使许多视UCG为圣经的忠实读者和许多初入游戏界的新人信以为真，给众多读者造成了经济、精神、肉体上的巨大损失和痛苦。于是，相关人士准备举行示威游行，要求购买四月期刊读者凭期刊报花可免费获赠2008年杂志，并加送PSP豪华版一台！全部费用可由D·S来支付！

——合肥 文纯

游戏里面陷得太深也不行啊，现在连做梦也都是游戏。有一天晚上梦见给电脑杀毒，杀出了N多病毒，其中一个病毒的图标是《新超级马里奥兄弟》里面的那只乌龟，它把壳脱下来踩在上面扭屁股……

——castlevania1797

和室友一起看上期迷你DVD里的《战神II》影像过干瘾，熊猫头出现的地方，太TM爽了！

——杭州 沈诚

在我印象中，基本在《游戏机实用技术》(包括光盘里)上出现的"词汇"一词，很多时候都是作为"词语"的同义词出现的。据《现代汉语词典》所载，词汇是一种语言里所使用的词的总称。很多媒体也把"词汇"这个词用错。我估计很多读者也犯过同样的错误。希望大家以后能够注意。

——典型齿轮

玛娜MM，刚看了关于你真实身分的报道，有件事想和你商量一下：您那台MS如果因为某种原因不愿或不能使用了，可不可以转赠给我？谢谢！静候佳音ing。

——子小文光军

提醒UCG众编，现在网上有很多人经常盗用UCG的文章，大家把UCG上的文中某些特殊句子用百度啦、GOOGLE啦搜索一下，盗用的马上就出来了。

——海马浩树

DJ怨念物

Yes，这就是国内所有DJ－FAN的究极怨念物——《DJMAX2》特别限定版！该限定版共收录有：《DJMAX2》游戏软件(炫彩包装)、原声OST(3CD)、歌词本、明信片(15张)、精美画集、《Ladymade Star》主题拼图(500块)。相信其中任何一件(游戏除外)都足以让FANS口水一地。不过与前面提到的"《吉他英雄II》吉他同捆版"的有价无市不同，这款限定版在国内各大游戏店随处可见，但首发价格却是令人胆寒的1400元！(没错，既不是日元也不是韩元，而是1400元坚挺的RMB)唉……人生啊，人生。



关于小编形象的妙评

云南 郭雅丹：哇～啊！这是什么东东？呜呼，我这儿是云南，本来刚上完体育课(下午第二节，北京时间15：20～16：00，室外)，已经有众多的精神指令诸如热血、觉醒、气合均处于被动使用状态，却很不幸地拿起了刚买来不到三小时的UCG，然后又很不幸地正好翻到小编寄语，看到往日既熟悉又正常还不乏美型的众小编，竟然有一部分变得满脸傻天真，另有一部分仿佛刚刚从风光无限的高级上位强手魔战士转职为瓦伦西亚大陆普通村民，还有一小部分更离谱，直接被换了一副雌雄莫辩的面孔……很幸运的是，本人的特性为冷静，不然的话铁定追加一项名为自爆的精神指令，之后就只好老老实实等着掏修理费了……

steve0073136：ACE飞行员如果是穿的绿色军装的话就非常像一个人——古巴总理卡斯特罗。

王君毅：关于小编新形象，我只想说……辛辛苦苦几十年，一下回到解放前……

广东 许泽民：如果用Gal Game的角度来说，前两次为普通版，前一次为DL版，这一次为豪华版，这次形象变得十分卡通化，很适合我个人的美学。

snake0379：不错不错.不过ACE飞行员我越看越像一个……一个……苍蝇……

南通 韩洋：小编们的新形象真是让本人大吃一惊。编辑部像是变成了幼儿园，雨滴、晴天、火云是小班的，多边形、D·S、邪魔天使是中班的，玛娜、胜负师、纱迦是大班的，卡伦、十六夜像是留园察看的，星夜、泰坦是语数老师，Gouki是体育老师，至于ACE飞行员，明显是园长嘛。**(胜负师评：胡说，分明是幼儿园门口蹲点的人贩子。)**

哈尔滨 金龙哲：太～难～看～啦！(见《食神》片头)你们这是集体返祖！

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



◆最近很闲，于是开始玩X360版的《古墓丽影传奇》，玩到第二关，又放弃了。其实自己相当喜欢这种攀爬蹦跳的游戏，但自己仅仅只是因为要做攻略的缘故才把《古墓丽影 历代记》通关了。不知为何，总是感觉这个系列还是差那么一点点，总是有让人难以继续下去的元素，有时是因为画面，有时是因为跳帧，有时又是因为战斗部分。自己最近还算比较关注的另一个游戏是PSP与PS2上都有的《Free Running》，从PSP版的宣传影像来看还挺有意思，不知道实际玩到之后是什么感觉。

◆北美的"Capcom DAY"居然没有公布《生化危机5》的任何消息，真是让人大失所望，看来能在2008年玩到就已经要谢天谢地了。而《安布雷拉历代记》完全就是"《生化危机》版《死亡之屋》"，也许真的只有对这个系列有爱的人才会关注吧——哪怕做成《生化危机4》那样的追尾视点也好啊！

◆冠军杯，曼联的大屠杀真是看得令人触目惊心。英超3强都杀入了冠军杯4强，掉队的是阿森纳。有时候看阿森纳的比赛也挺为这球队着急的，在射门之前，都颇有几分阿根廷队的风采，但就是不进球，真的要急死你。下赛季还是赶快买好射手吧！

◆球赛，自己射失了一粒非常非常非常关键的球，导致球队的失利，真是罪人。当时就掩面躺在球场上，心想快点让我消失在球场上吧！反省之后，的确有一些收获。还好只是小组赛，淘汰赛一定不能再犯同样的错误了。



★独角兽高达还没有揭开神秘面纱，《NewType》上又公布了RX-78-2-NT，这真的是"子子孙孙无穷尽"。

★从9点工作到23点，这一状态已经持续了将近一个月而且还可能会继续持续下去——真是忙得个贼死。

★4月新番杀到，外加《HELLSING》等一干动画的OAV——原本可以过足瘾的4月现在只能中午抓空儿瞟两眼。虽说债多了不愁，但也确实让人难受呀……

★"吃饼干，看动画，还是很爽的。"这句话并不重要，重要的是说这句话的人——宅了，编辑部又一个人宅了……

★《皇牌空战6》为时间限定独占，NBGI真的是越来越狠了。



◀其实左轮更适合去COS东方不败……



◆好久没有买篮球鞋了，前些日子去逛街时入手了一双5IVE系列中比卢普斯的新鞋。回家穿上之后心满意足地感受新鞋的性能时，忽然想起来编辑部之后居然一次篮球都没有打过。看来要好好检讨下自己了，虽说没时间也算是个因素，但决定性的原因还是自己变懒了orz。



◆海豚真不愧是最有灵性的生物(之一)，虽说在北京时也看过这些可爱精灵们的表演，事隔多年后再次观看时依然津津有味。

◆春季日剧终于要拉开序幕了，暂时锁定《美食侦探2》、《求婚大作战》、《新娘和爸爸》和《生徒诸君》这四部，当然23号复活的《Heroes》也是不能放过的，四月真是太华丽了。

◆曝一张烧烤委员会活动图片，当然，我是拍照的那个人。



★数天前去逛电器城时十分好奇地到商家的体验室里感受了一下投影器，终于对目前已经性价比极高的投影器类产品欲罢不能，经过辗转反侧的痛苦思考以及货比N家的仔细查探后终于购入一台投影器……(鲜花、掌声、彩球、热泪盈眶一分钟)……兜、兜，虽然只是低端机，效果倒是挺不错，终于感受到真正的家庭影院了，看电影和玩游戏的乐趣倍增\^O^/可是接着问题就出现了，女友非要用它来看韩剧……额滴神啊，不用这么暴殄天物吧，要知道换颗投影器灯泡差不多要2000大洋啊，每当看到一百多寸的韩剧出现在幕布上，心里就啪嗒啪嗒的滴血……

★惊闻《失落的星球》PC版最高支持2560×1600的解析度，我只想知道搭配最高端的PC和最高端的投影器会出来什么样的效果……(思绪已飘到那万恶的家庭影院体验室)



Ⅰ听闻《雷曼 疯兔危机》有X360版，编辑部的"成就犯"们很有兴趣，但我泼了盆冷水，因为从Wii版的经验来看，这个游戏的成就应该非常非常难拿，而且还有毁坏手柄的危险。

Ⅱ细心的朋友可能已经发现，在《变形金刚》的动画版中，几乎没有出现过人类死亡的镜头。变形金刚手中如此先进和大威力的武器在对射过程中不波及人类，造成人员伤亡，这种理想化的结果纯粹属于电视播放上的需要。而漫画版中，翻不了几页就会有人惨死在某个高大的机械生命体手中，表现出作者对于战争残酷性的反思，这让作品不再局限于低幼年龄层。十几二十年前看《变形金刚》动画，玩《变形金刚》玩具的孩子们今天已经长大，动漫作品必然要考虑读者/观众群的成长，这也是我们自己的动漫人需要长久思索的问题。



Ⅲ想让大魔王帮我画一幅表现胜负师勇斗地狱三头犬英姿的漫画，结果(如图所示)……这让我想起了1999年成龙电影《玻璃樽》里客串出演的周星驰。不过我个人倒是挺喜欢这种风格的，收藏了。

Ⅳ[胜嫂语录176]受胜母(也就是我妈)所托，询问胜嫂准备什么时候生孩子，她的回答是："我想……最好是怀孕九个月以后再生。"如此才智，可以去当新闻发言人了。



※ 忽冷忽热的天气再加上拓展+爬山的摧残，直接导致重感冒一场，病得我今年头一次感觉晕乎乎的，所以大家要注意季节交替的时候千万保重身体。

※ 冬季日剧已经完了很久，春季日剧还没开演，趁这机会重温了野岛伸司的《黄金保龄球》，大师级的编剧果然是出手不凡啊！语言运用和情节构思都十分巧妙，向大家强力推荐。另外，对于春季日剧来说，看好的有《别开玩笑了！》和《求婚大作战》，希望它们在剧情上有所突破吧！

※ 4月13日的黑色星期五，虽然是好友生日，但是在这天接到了两个骇人听闻的消息——朋友把我好不容易挤出时间打到最后一关的《机战W》档给删了；N年不见的好友结婚了还通知我必须在婚礼当天坐飞机回去祝贺，我……我招谁惹谁了？

※ 另一好友邀约国庆出国游埃及，我还没来得及答应那边就打来电话说，因为最近埃及出现恐怖分子专门袭击埃及游客，所以最近都不批准游客进入埃及境内……嗯，我是否应该庆幸为此我省了笔额外开销？



▶猜猜这是哪里？猜中没奖……



■由于本人现在所居住的小区绿化搞得太好，有山、有水、有大树、有草地，加之我又是住在2楼……所以晚上蚊子特别多。为此我不得不购买了十多年都没有用过的蚊帐。说来也好玩，现在的蚊帐已经变成了帐篷的造型。每天晚上我都能听见蚊帐外面蚊子的嗡嗡声，这种安全的感觉就犹如倾盆大雨天躲在家里玩游戏一样，实在太棒了。

■我就不理解了，怎么只要调子如同《两只蝴蝶》那样的歌曲在大陆就能流行起来，而且还有人将它作为手机铃声，实在受不了了。

■《战神2》也出了，也好好玩了几遍，昨天将PS2装箱收好了。PS2再见，再见。



▲近期战果——历经艰辛刷出的死神S装配上镰刀还是蛮帅的(虽然不大实用)，呵呵……

TO A君：家庭政治只有两种：民主制与独裁制。如果你无法通过沟通协商达成民主，那就让自己成为言听计从的宦官吧——只要时刻保持清醒独立的思想就可以了。记住，你不可以选择叛逆，因为那是你的父母，纵使有一天世界上所有人都背叛了你，他们也不会。记住，他们永远爱你。

TO B君：有原则的退让和忍受侮辱是两种完全不同的概念，我们不会因为在电影院被别人抢座位而大动肝火，但对于名誉及人格上的侵犯则不容有丝毫冒袭，这并不是能够“克制”的范畴。有道是——人不犯我，我不犯人；人若犯我，我必犯人。望谨记。



TO C君：不要再说那些狐假虎威的大话了，那将让你失去更多的朋友及信任。爱炫耀是人类的天性，但时刻把自己有多牛X之类的话挂在嘴边只会让人生厌。想想看，豪宅、跑车、信用卡……当这些本是你父母的东西都离你而去的时候，依然能让你引以为傲的“个人魅力”——是什么？

TO 鸿鹏(丹阳读者)：对不起，之前是我误解了你来信中的意思，真是十分抱歉，同时也请将我的歉意转达给您宿舍里的其他同学们，好吗？关于您在来信中提及的问题，希望有机会我们能继续讨论。^_^



★4月新番、4月日剧……为啥游戏到了4月就要疲软一些？我说有些公司啊，你们就不能重新排一下发售表、把一些游戏延到淡季吗？

★年初得胃病时去医院接受医生的教诲，她说晚上会有一个胃酸分泌的高峰时期，一定要早点上床睡觉才能养胃。我说干我这行的就没办法早睡早起，那怎么办？医生说那你晚上就得吃点东西，别让胃闲着，最好吃面包喝牛奶。于是乎我谨遵医嘱天天晚上12点面包+牛奶，坚持了3个月果然没事。最近稍一偷懒，胃就又有点意见了，赶紧继续吃面包喝牛奶。这叫什么来着？对，“好了伤疤忘了疼”。

★《真·三国无双DS 斗士之战》真没意思。不知下一部无双作品会是什么呢？《真·三国无双5》？《高达无双2》？我……我只能等。

★4年之后，我们又要搬家了！4年来我们的队伍一直在成长，和当初比起来已经壮大了不知多少倍。所以搬家换环境也是必然的。只是在晚上加班的时候，一想到即将离开现在的办公环境，心中难免有些惆怅。于是乎便走到窗前观看夜景。突然间发现这熟悉的景象原来如此美丽，看来临走前一定要多看上几眼。



◀画面上那个两头尖尖的大厦，我一直称它为咸鱼大厦。原因是看上去很像《街霸Ⅱ》布兰卡那关画面最右方挂着的咸鱼。



本期主题：逆转的生物钟

1.最近每天都忙于苦战《逆转裁判4》，课余生活非常贫乏，连电影美剧都完全没看，停播的《Heroes》就要开播了，这是最近除了《史莱克3》、《蜘蛛侠3》和《加勒比海盗3》之外最期待的事情了(−v−)！

2.这几天发现一款非常好用的播放软件，可以在保持音效和对话基本不变的前提下选择随便加速或减速看电影，向广大急性子的人热血推荐！在发现这个播放器之前我基本完全不看动画，现在终于可以把速度调成300%看动画了，跳过片头片尾+300%速，6分钟左右便可看完一集20多分钟的动画，简直是提高效率、节约时间、创造青春的必备良药呀(>_<)！有人问我这样能看得爽快么，我告诉你们，超级爽快，听完速度300%的对话后再和别人交谈，简直就是发动了神威的感觉。

3.近期应邀给创刊号的《最动漫》杂志拍了一个视频短片，是一个介绍模型手办的栏目，总之就是那种把模型手办拆给别人看的栏目……第三次上镜的结果是，对比以前的照片，发现我真的应该开始减肥了……(T_T)不规则的生活规律要不得啊。





★过年回来后几乎就没好好休息过，各种各样的事情一件连一件地接踵而至，一时间真有些头昏脑涨的感觉。按照目前的趋势来看的话，之后的事情只会是越来越多。这样一来，我对于时间规划的能力真的是还需要再加把劲啊……

●11号凌晨两点半加班完回家，打开电视发现刚好赶上了曼联VS罗马。我本来还想着一边悠哉悠哉地上网一边看电视，可没过几分钟就传来的欢呼声让我知道不可能再分心两用了。最终比分7:1，曼联你还真够狠的……

◆等忙完这个月后一定要抽出两天时间来仔细想一想。最近需要静心思考的事情有很多，其中更是有几件也许会影响到我的未来。有时候选择真是一件让人头疼的事情，但你却无法选择不选择，这才是让我最郁闷的。



▶这张图感觉不错，所以就放在这里吧。顺便缅怀一下去年不幸去世的某位著名游戏的画师……



□上期杂志结束之后，和LU的风间仁一起去香港看了场因为某些原因在内陆无法上映的《300》，见闻都写在博客里面了。顺便说一下，别以为很奢侈，从深圳坐火车去香港来回大概60多元，电影票60元，吃饭啥的50元左右，这并不比在“中国电影票价最高”的深圳看一场电影贵多少。

△最近的“纸片事件”让很多Wii玩家欲哭无泪，我不想说什么风凉话，我觉得这个问题任天堂要负很大责任，你看PS3、PSP、X360的系统升级文件都是全区通用的，Windows的升级补丁如果因系统语言不符而无法安装也会有相应提示，都2007年了，日版机器不能升级美版文件连个提示都没有？联想起当年NGC的美日版记忆卡无法通用的问题，我觉得这就是在故意给玩家找别扭。

○最近遇见奇事一桩，租的房子要到期了，房东却找不到了，中介公司和物管公司也找不到他人，电话关机，也没有其他联系方式，续约解约都无法履行手续，我已经拖了近两个月房租没交也不来催我，真是莫名其妙……

×原本对《鼠国流浪记(Flushed Away)》不甚感冒，结果某晚拿出来随便看看就不知不觉看完了，在STAFF列表里面发现众多明星：休·杰克曼(《X-MEN》)、凯特·温丝莱特(《泰坦尼克》)、伊恩·麦克连(《指环王》)、安迪·瑟金斯(《金刚》)、让·雷诺(《这个杀手不太冷》)……除此之外，本片配乐竟然是哈里·格雷逊·威廉姆斯！(MGSer应该不会不知道他的大名吧，影迷就更不可能不知道了)影片情节还行，搞笑的地方也很多，大推荐！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

■ 本表所收录的游戏发售时间为：2007年4月16日～2007年6月14日。

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

■ 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年04月15日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	772.44元人民币
100日元	6.49元人民币
100欧元	1024.91元人民币
100港币	98.84元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

四月下旬即将迎来“《最终幻想》系列”的冲击，短短的一个月之内不同的两个掌机平台之上将会有三款打着这个金字招牌的作品轮番轰炸，而今后每个月至少会有一款《最终幻想》，玩家们的荷包又要经受新一轮的考验了。另外动漫以及电影改编的游戏在这段期间之内也比较活跃，先于电影上映之前几乎全平台推出的《加勒比海盗 世界尽头》对于海盗迷来说无疑具有着致命的吸引力。

Fate/stay night[Realta Nua] 04.19

推荐度 B | PS2 AVG | ■角川书店 | ■6800日元 | ■无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

从2004年推出PC版《Fate/Stay Night》开始，Gal Game界便出现了一颗长盛不衰的明星。经历了TV版动画化、PC版游戏续作以及今年年初的小说新作，“Fate热潮”持续不断。采用电子小说形式的本作，可能对于大部分玩家来说距离比较遥远，但也只有这样才能真正领略奈须きのこ笔下剧情的精彩。与PC版一样，游戏将从3名女主角的角度讲述“圣杯战争”，而根据选择路线不同，故事的结局将发生相当大的变化。另外，限定版中附带的圣杯型Saber胸像绝对会成为不少FANS的怨念之物。





女神异闻录 3 FES 04.19

推荐度 B | PS2 RPG | ■Atlus | ■7800日元 | ■无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B

本作副标题中的“FES”是Festival（节日）的缩写，可以算是Atlus答谢《女神异闻录3》玩家的一份厚礼。游戏将分为两个版本发售。追加版的价格比较便宜，进入游戏需要《P3》的游戏盘来引导，而“普通版”则包含了原作和追加的全部游戏内容，还没有体验过本作乐趣的玩家可以一次过足瘾。本作对于原作进行了彻底的进化，不仅增加了新系统、新剧情、新MOVIE等新要素，还精心制作了原作中不曾讲述的最终战之后的新故事，届时玩家可以看到真正的最终结局。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
19日	超级橡皮鸭	Super Rub-A-Dub	SCEA	ETC	下载
24日	灵异恐惧	F.E.A.R	Vivendi Games	FPS	59.99美元
		2007年5月			
1日	Theseis	Theseis	Track 7 Games	AVG	美版未定
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	59.99美元
15日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07: The Show	SCEA	SPG	59.99美元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	59.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
		2007年6月			
1日	流氓战士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	FPS	59.99美元
7日	先祖之魂 失落的继承	Folks Soul 失われ传承	SCEJ	RPG	5900日元
8日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	Take-Two Interactive	ACT	59.99美元
14日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	7429日元
		2007年			
春	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元
春	海湾午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
春	天剑	Heavenly Sword	SCEJ	ACT	日版未定
春	审判之眼	The Eye of Judgment	SCEJ	TAB	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
17日	雷电III	Raiden III	XS Games	STG	19.99美元
19日	樱兰高校男公关部	樱兰高校ホスト部	Idea Factory	AVG	6800日元
19日	女神异闻录 3 FES	ペルソナ 3 フェス	Atlus	RPG	7800日元
19日	格斗之王 Nests篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
19日	Fate/stay night[Realta Nua]	Fate/stay night[Realta Nua]	角川书店	AVG	6800日元
24日	红星	The Red Star	XS Games	ACT	19.99美元
26日	魔法老师涅吉!? 梦境战略－梦见少女是公主－歌姬版	ネギま!? どりーむたくてぃっく 梦见る乙女はプリンセス 歌姬版	Konami	AVG	5980日元
26日	浪人传奇 心之迷宫	ローグ ハーツ ダンジョン	Compile Heart	RPG	6800日元
26日	SIMPLE2000系列 Vol.117 THE 零战	SIMPLE2000 シリーズ Vol.117 THE 零战	D3 Publisher	STG	2000日元
26日	许嫁	许嫁	Princessoft	AVG	6800日元
26日	犬之岛 一花物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800日元
26日	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S·RPG	6800日元
		2007年5月			
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
10日	摔角王国 2 职业摔角世界大战	レッスルキングダム2 プロレスリング世界大战	Yuke's	SPG	6800日元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
15日	托尼滑板 极限速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	39.99美元
17日	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	RPG	6980日元
17日	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A·RPG	6980日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
31日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
		2007年6月			
8日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99美元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年4月			
16日	上古卷轴之旅：湮灭	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	RPG	49.99美元
19日	最终幻想	ファイナルファンタシー	Square Enix	RPG	3800日元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
24日	Cube	Cube	D3	PUZ	19.99美元
		2007年5月			
1日	机密武装 蔓延	Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	29.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
8日	横冲直撞 76	Driver 76	Ubisoft	ACT	美版未定
10日	最终幻想 战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 獅子战争	Square Enix	S·RPG	4800日元
14日	解谜方块	Puzzle Scape	Got Game Entertainment	PUZ	39.99美元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	Little Aid 携带版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
24日	死神 BLEACH－灵魂升温 4－	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4－	SCEJ	FTG	4980日元
24日	速度与激情 消除器	Juiced Eliminator	THQ	RAC	4800日元
29日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99美元
		2007年6月			
7日	最终幻想 II	ファイナルファンタシー II	Square Enix	RPG	3800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007 年 4 月			
26 日	无限试驾	テストドライブ アンリミテッド	Microsoft	RAC	5800 日元
26 日	彩虹六号 维加斯	レインボーシックス ベガス	Ubisoft	FPS	6800 日元
		2007 年 5 月			
1 日	魔法门之黑暗弥赛亚	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	ACT	49.99 美元
1 日	局外人	The Outsider	Frontier Developments	ACT	49.99 美元
1 日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ETC	49.99 美元
4 日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99 美元
8 日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
10 日	命令与征服 3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	49.99 美元
15 日	飞驰竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99 美元
15 日	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99 美元
15 日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	美版未定
22 日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99 美元
22 日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99 美元
22 日	蓝龙	蓝龙	Microsoft	RPG	1390 新台币
24 日	NBA 街头篮球 主场	NBA ストリート ホームコート	EA	SPG	6800 日元
29 日	暗影狂奔	Shadowrun	Microsoft Game Studios	FPS	59.99 美元
		2007 年 6 月			
1 日	流氓战士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	FPS	49.99 美元
5 日	狂野西部	Call of Juarez	Ubisoft	ACT	49.99 美元
8 日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99 美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007 年 4 月			
19 日	摇摇乐园	ふるふるぱーく	Taito	ETC	5800 日元
19 日	超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	Nintendo	ACT	5800 日元
26 日	Wii 轻松头脑教室	Wii やわらかあたま塾	Nintendo	ETC	4800 日元
26 日	海贼王 无尽的冒险	ワンピース アンリミテッドア ドベンチャー	NGBI	ATC	6800 日元
26 日	犬之岛 一花物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800 日元
		2007 年 5 月			
1 日	龙的传人	Legend of the Dragon	The Game Factory	FTG	49.99 美元
4 日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99 美元
14 日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	美版未定
15 日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17 日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800 日元
17 日	名侦探柯南 追忆的幻想	名偵探コナン 追忆の幻想	Marvelous Interactive	ACT	6800 日元
22 日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99 美元
22 日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99 美元
29 日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99 美元
31 日	生化危机 4 Wii 版	BioHazard 4 Wii Edition	Capcom	ACT	49.99 美元
		2007 年 6 月			
8 日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99 美元
12 日	水银 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	19.99 美元
12 日	疤面煞星：掌握世界	Scarface: The World Is Yours	Vivendi Games	ACT	39.99 美元
		2007 年			
春	使命召唤 3	コール・オブ・デューティ 3	Activision	FPS	日版未定
春	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
春	勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	ドラゴン クエストソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A・RPG	日版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007 年 4 月			
19 日	七田式右脑锻炼 DS 大人的速读训练	右脑锻炼ウノタン DS 七田式 大人の速読トレーニング	Interchannel-Holon	ETC	3800 日元
19 日	利兹的工作室～奥鲁多鲁的炼金术士～	リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800 日元
19 日	学园爱丽丝 开心伙伴	学园アリス～わくわくハッピー★フレンズ～	Kids Station	AVG	4800 日元
19 日	亲子娱乐 男孩版	できたよ！ママ。～おとこのこ～	Star Fish	ETC	3800 日元
19 日	亲子娱乐 女孩版	できたよ！ママ。－おんなのこ－	Star Fish	ETC	3800 日元
19 日	San-X 角色找茬乐园	サンエックス キャラさがしランド	M.T.O	PUZ	4800 日元
19 日	Wi-Fi 对应 全世界众乐乐大全	Wi-Fi 对应 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800 日元
19 日	交响情人梦	のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800 日元
26 日	最终幻想 XII 亡灵之翼	ファイナルファンタシー XII レヴァナント・ウィング	Square Enix	RPG	4800 日元
26 日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～三国鼎立～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～三国鼎立～	ASNetworks	ETC	3800 日元
26 日	桃太郎电铁 DS～东京 & 日本～	桃太郎电铁 DS～TOKYO&JAPAN～	Hudson	TAB	4800 日元
26 日	大纲记忆 速读练习 DS	あらすじで覚える速読のススメ DS	IE Institute	ETC	3800 日元
26 日	大纲训练 速听练习 DS	あらすじで鍛える速耳のススメ DS	IE Institute	ETC	3800 日元
26 日	英检王 3 级篇	英检王 3 级篇	学研 Index	ETC	3800 日元
26 日	英检王 4 级篇	英检王 4 级篇	学研 Index	ETC	3800 日元
26 日	数独 VOW	ナンプレ VOW	From Software	PUZ	3800 日元
26 日	魔法方块	パネルでポン	Nintendo	PUZ	3800 日元
		2007 年 5 月			
10 日	最强 东大将棋 DS	最强 东大将棋 DS	每日 Communications	TAB	4800 日元
17 日	Duke 更家的健康步行指导	デューク更家の健康ウォーキングナビ	Dorart	ETC	4000 日元
26 日	真・幸运之星－启程－	真・らき☆つた－旅立ち－	角川书店	AVG	3800 日元
24 日	结界师 乌森妖奇谈	结界师 乌森妖奇谈	NBGI	ACT	4800 日元
24 日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 －出师表－	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 －出师表－	ASNetworks	ETC	3800 日元
		2007 年 6 月			
14 日	飞天小女警 Z	ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズ Z	NBGI	ACT	4800 日元

最终幻想 04.19

推荐度 B | PSP RPG | Square Enix | 3800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



从F C版开始，随后经历了W S C、PS、GBA等多个版本的移植后，如今这款初代《最终幻想》终于借"最终幻想"系列20周年之际在PSP平台上获得了重生。除了保留原作的基本系统和故事外，本作还将提取之前各移植版中的优点，再度对游戏进行强化改进，游戏中的魔法系统同GBA版相同。宽屏幕为游戏画面带来的巨大变化，高精细的画面表现让这款初代《最终幻想》再度焕发了生机，由于采用了高密度的2D点阵绘图和加入了光源处理，使得游戏的画面看起来异常精致。



艾尔梵迪亚物语 04.26

推荐度 B | PS2 S.RPG | Spike | 6800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



作为一款原创的战棋类游戏，豪华的制作阵容无疑是本作整体素质的保证，其中负责过《天地创造》人设的藤原カムイ和"《梦幻模拟战》系列"音乐的岩垂德行相信对于很多玩家来说都不会陌生。游戏总共28个章节和诸多的剧情分支在最大程度上保证了游戏的耐玩度，而且随着玩家在战斗中不同的表现，敌人和战场也会发生翻天覆地的变化，甚至连同伴也有可能成为敌人登场。游戏中的每种职业都存在"光"、"暗"两种上级形态，不同的专属技能也让战斗充满了策略性。



最终幻想XII 亡灵之翼 04.26

推荐度 A | NDS RPG | Square Enix | 4800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



作为《最终幻想XII》的续作本作在剧情上紧密衔接着前作，在上一作中戏份相对薄弱的男主人公梵这次貌似有增加戏份的可能，而且在游戏中我们又看到了新的种族，这样使玩家能更多地了解伊瓦利斯这片大陆。游戏的战斗采用即时进行的形式，很有即时战略的味道，而在战场上可以捡到许多素材，将这些素材拿到合成屋里进行合成可以制造出许多武器防具，而根据素材材质的高低打造出的东西即使一样但能力却不尽相同。除此之外，本作还有新的裁判登场，而熟悉的召唤兽依旧会出现。



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



题目 QUESTION

各位看官，让我们换一换脑子，考虑这样一个题目：

有一个100层高的大厦，你手中有两枚相同的玻璃围棋子。从这个大厦的某一层扔下围棋子就会碎。用你手中的这两个围棋子，找出一个最优的策略，来得知那个"临界"层面——

第一次应该从哪层开始扔？

以你的方案，最坏的情况多少次可以测出临界层？

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：百层高楼和两枚棋子

【007-4-16 15:04:41 By:胜负师】

按照棋子理论，把棋子换成人，把第二名到最后一名扔下楼，大部分都不会死，而第一名是必定升仙的，所以我们应该安身立命，不要苛求过多。泰坦，你想说的是这个意思吧？

RE：百层高楼和两枚棋子

【2007-4-16 15:08:14 By：多边形】

第一名一定是付出了比第二名以后的人多得多的时间和心血，他所获得的是他应得的，这个世界必定是金字塔结构的。

RE：百层高楼和两枚棋子

【2007-4-16 15:08:51 By：泰坦】

多边形，You are quite right，就是一种社会原生的鼓励机制。

RE：百层高楼和两枚棋子

【2007-4-16 15:15:51 By：玛娜】

看了这么久泰坦富有感性的哲言，今天终于相信泰坦原来真是理科出身的数字爱好者了。说实话，我觉得你是有目的的，改天把公式去掉改一改，这篇就变成富有哲学思想的文章了……



百层高楼和两枚棋子

泰坦发表于
2007.5B(总第176期)

请各位读者自己先分析一下左边的问题，别急着往下看。如果你之前从没见过这类问题，而现在可以快速找到答案，那么恭喜你很有数学天分，少花点时间玩游戏，你就……(此处被责编删去若干字)

OK，你得到答案了吗？据说这是一道Google的面试试题，具体来源不得而知，网上有无数解法，讽刺的是，Google自己搜到的大部分解法都是错的。3月份的《程序员》杂志刊登了这道题目，但我分析了一下，对杂志上给出的答案(起始测试层)也有疑问。这并不是什么了不得的难题吧(汗)，网上的答案集中在19次、18次、16次和15次，我现在找到的策略是14次。我敢说超过15次的策略一定不是最优的，那么14次是不是最优呢？呵呵(有点心虚)……我们来分析一下。

假设你从50层开始扔第一枚棋子。如果第一枚棋子碎了，你就要从第1层开始逐层试探，最坏的情况是临界层在第49层，这样你总共试验了49+1=50次；如果第一枚棋子没碎，你可以把它拿到——比如说——75层，再试，如果这次碎了，另一枚棋子就要从51层试验到74层，这样总共试验了2+(74-51+1)=26次……以此类推，总之，最坏的情况，你要试验50次。

现在假设你从10层开始扔第一枚棋子，假如第一枚棋子没有碎，则之后每10层扔一次。跟上面相同的道理，假如临界层在第87层，你要等到第一枚棋子在90层破碎后，才能以第二枚棋子从81层开始试验到87层，总共经历了9+(87-81+1)=16次试验；最坏的情况当然是临界层在第99层，你要试验10+(99-91+1)=19次。



显而易见，如何把大楼"分段"成为解决问题的关键。"段"分得合理，就可以让试验次数减少。那么，是让每段包含的层数均匀分布好一些，还是让投掷次数均匀分布好一些呢？如果是前者，平均分段后那么19次就是最优策略了。如果是后者，首选的解决方案是：尝试逐渐减少分段所包含的层数(否则随着第一枚棋子测试层数的累加，最坏情况下总的投掷次数也有所增加)，我们假设第一次扔棋子的层数为n，之后逐层递减，可以考虑这样一个不等式：

$$n+(n-1)+(n-2)+...+2+1<=100$$

也就是：

$$n(n+1)/2<=100$$

$$n^2+n<=200$$

可以得到(取整数)：

$$n<14$$

于是就有了我们的方案：从第14层开始扔第一枚棋子，如果它没有破碎，则从第14+13=27层开始扔，还是没有破碎就从14+13+12=39层开始扔，以此类推；如果第一枚棋子39层破碎了，则以第二枚棋子从第28层试验到第38层，总共试验次数为3+(38-28+1)=14次。

按照这个策略，可测试到第14+13+12+...+4=99层。假如第99层还没有破碎，那么临界层就是第100层，总共测试了11次。如果99层破碎了，那么分别在第96、97、98层用第二枚棋子进行第12、13、14次投掷(第10次投掷第一枚棋子在95层)，最坏的情况是第98层破碎，总试验次数也是14次。参见下表：

第一枚棋子投掷层	第一枚棋子投掷次数	最坏情况两枚棋子总共投掷次数
14	1	13+1=14
27	2	12+2=14
39	3	11+3=14
50	4	10+4=14
60	5	9+5=14
69	6	8+6=14
77	7	7+7=14
84	8	6+8=14
90	9	5+9=14
95	10	4+10=14
99	11	3+11=14

《程序员》3月号解答的起始测试层是第13层，但没有说具体操作方法。13+12+...这样扔下去肯定是搞不定的，但13+13+12+...也有效(虽然失去了数学美感)，第一次投掷如果碎了，最坏情况变成12+1=13次测试，但13+13+12+...最后是累加到98层，如果还没有碎，第99和100还要分别测试1次。所以，我觉得从13层起始缺少一种——呃——和谐感(汗)。

分析到这里，你一定觉得这个题目很简单，但这个14层的策略是我憋了一个晚上，还被levelup.cn的程序员点拨了一下才搞出来的。如果这真是Google的面试题目，恐怕是要当场作答的(冷汗)。我发现我已经把从前的数学知识忘得一干二净，这件事又进而让我想到，目前我所知道的一切，可能有一天也要忘个一干二净，什么都不剩下。我们的大脑(编按：是你自己的大脑吧)是多么地不可靠……我本想把这篇Blog的标题命名为《为了忘却的记忆》，又怕读者骂我装孙子，遂作罢。

这个题目应该可以用大学数学的思想去解决，推广到n层楼，m个棋子的情况……可惜我现在已经把高数、统计分析什么的都还给学校了，我甚至都忘了我们系在毕业聚餐上朝我们那桌男生微笑的样子……老啦，老啦。各位还在学校读书的读者们，你们一定要……(此处被责编删去若干字)

当然，如果你看了上面的分析，完全不知所云，甚至觉得我在卖弄玄虚，也请不要大发雷霆……纱迦、胜负师他们都说我不应该杂志上扯这些东西，但我觉得这个题目非常好玩，身为电玩杂志编辑很久没这么深入地思考过数学问题了，所以就拿出来写了一下。大家不必较真啊。(笑)事实上，也许一个班里只有第一名才能够迅速解答此类题目，第一名，总是占有着所有的荣誉，可是世界上绝大部分的价值，都是第二名到最后一名之间的这些人创造的——这些人当中，包括了你和我。



最近发表 LATEST TOPICS

恐怖情结 你喜欢未知吗？
玛娜发表于2007.3AB(总第171-172期)

游戏三宗"最" 是什么吸引了你
晴天发表于2007.4A(总第173期)

快乐是你的也是我的
火云发表于2007.4B(总第174期)

浮躁的80后
星夜发表于2007.5A(总第175期)

客串主持 《掌机王SP》米格

天下聚会

Hi！大家好，上次米格有幸作客《游戏机实用技术》的“读编往来”，本次则是来主持《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及Levelup网站三大媒体联手举办的“天下聚会”栏目，为大家带来本次“五·一聚会大行动”预告榜！随着五·一假期的日益临近，我们聚会大行动的日程表也是越排越满，联系各地聚会组织者、确定聚会规模和比赛项目、讨论聚会具体事宜……一件件事情让人忙得气喘吁吁，但又乐在其中。目前五·一聚会活动的城市已经确定，其中很多聚会活动都提供次世代主机的试玩，有些还将举办比赛项目，关注本次活动的玩家一定要注意下面公布的聚会预告哦，这些聚会可都将由我们栏目组提供奖品及宣传支持。不久后，你也许就会发现自己的名字和照片出现在我们栏目报道中了。米格在这里也要谢谢各位玩家、聚会组织者对我们栏目的支持，愿我们的“天下聚会”越办越好，集合更多玩家加入进来！

五·一聚会大行动各地活动预告总汇

北京

聚会名称：“天下聚会”北京TV GAME玩家“五一”大派对

聚会地点：中关村E世界(地下一层)动漫酷地带
预计聚会规模：100人
聚会时间：2007年5月6日，10：00至18：00
聚会内容：玩家交流(PSP、NDS)、竞技比赛、新主机试玩、二手市场
组织群体：北京TV GAME竞技联盟
比赛内容：PS2《WE10》；X360《RR6》；PSP《MHP2》、《WEX10》、《DJMAX2》、《RR2》；NDS《马里奥赛车》。
试玩机种：PS3、X360、WII
参加条件：20元报名费+一颗爱游戏的心
报名方法：网络报名、QQ报名、短信报名
联系QQ：方糖645513896
联系QQ群：19060037
联系电话：13810164673

上海

聚会名称：“天下聚会”上海玩友聚会

集合地点：人民广场莱福士电视机下
聚会地点：5月4号浙江西路229号3楼古滇茶房、5月5号24K宾馆
预计聚会规模：120人(掌机以及次世代主机)、20人(PS2实况)
聚会时间：2007年5月4日(掌机以及次世代主机)2007年5月5日(PS2实况)，10：00至18：00
组织群体：PSPSH以及GameSH合作
参加条件：5月4日50元(包括茶水费、午餐费以及活动费用)5月5日30元(不包括午饭)
联系QQ：金色のKIRA368021126
联系QQ群：GameSH(PSP)12726694(NDS)19103671(PS2)38411396
联系电话：13761379869

聚会名称：“天下聚会”之上海掌机聚会

集合地点：不认识聚会地点的会员可以在人民广场莱福士的液晶大屏幕下
聚会地点：汕头路66号近西藏中路思得客茶餐亭2楼
预计聚会规模：150人左右
聚会时间：2007年5月4日，10：00至19：00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐
聚会内容：PSP游戏交流，NDS游戏交流，SPU会员套餐首发
组织群体：SPU
比赛内容：《MHP2》、《高达SEED 连合对扎夫特》、《RR2》
参加条件：人均20左右，丰俭随意
聚会免费服务：刷机，拷贝游戏，技术指导
特邀嘉宾：gray战队夜羽携队友造访进行怪猎技术指导
聚会SHOW GIRL：bobo、ξ糖じ☆糖ξ、yuko、小阿妞
联系QQ：SPU车车200871876
联系QQ群：2801435、7676385
联系电话：车子13818077113
Dear1381724893

广西南宁

聚会名称：“天下聚会”五·一南宁掌机同盟会聚会

预计聚会规模：30人左右
聚会时间：2007年5月3日
必备游戏：NDS《应援团》、《马里奥赛车》、《马里奥篮球》、《银河战士》、《游戏王GX》、《DQM》、《口袋妖怪》、《任天狗》；PSP《连合对扎夫特》、《RR1》、《MHP2》、《太鼓之达人》、《皇牌空战X》、《游戏王GX》(现场也提供游戏拷贝)。
参加条件：请自备足活动经费+掌机+一颗爱游戏的心。
联系QQ群：17472073、8871135

活动内容：本次聚会活动比较特殊，白天我们将参加广西首届动漫嘉年华活动，地点是南宁国际会展中心，晚上才是联机聚会，参展费用需自理，这就可能造成了一次活动二次消费，为了照顾大家，活动大家可以有选择性地参加，也就是可以只参加参展活动，可以只参加联机活动，也可以同时全部参加。动漫嘉年华团购门票23号前到光派电玩报名，地点：友爱人民路口往人民公园方向，方太美食对面，店长小四，票价23元(两天的票价，超值)，得票后凭收据取票。

河南郑州

聚会名称：“天下聚会”五·一黄金周郑开玩友聚会

聚会地点：郑州市文化路避风塘
聚会时间：2007年5月1日10：00AM至7：00PM
组织群体：Bani
聚会内容：所有适合众乐乐的NDS/PSP游戏
比赛内容：NDS《马里奥赛车》、《死神BLEACH》、《银河战士》；PSP《RR2》、《WE6》、《DJMAX2》
参加条件：人均消费30元，多退少不补
联系QQ：287607330、327661397
联系QQ群：4951150
联系电话：Bani15938506227、木偶13949420241

四川成都

聚会名称：“天下聚会”五·一假日PSP成都玩家の华丽聚会

聚会地点：科华北路64号棕南俊园3楼瑞阳茶府(力宝大厦旁)
预计聚会规模：150人左右
聚会时间：2007年5月6日，10:30-17:00 晚上聚餐采取自愿形式
参加条件：茶楼茶水消费10元、午饭10元
必备游戏：《RR2》、《荣誉勋章》、《MHP2》、《高达》、《WE》、《DJMAX2》
联系QQ： V.I.P.68195022、寒冰淼1010343
联系QQ群：569991
联系电话：寒冰1340803993、V.I.P .13540363470
参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心.

陕西西安

聚会名称：“天下聚会”西安PSP玩友会聚会

聚会地点：小寨避风塘
聚会时间：2007年5月6日，12：30至20：00
必备游戏：《MHP》、《MHP 2》、《皇牌空战X》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏(现场也提供游戏拷贝)。
参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心。
联系QQ：鬼鬼83039554、子阳2662026。
联系QQ群：5125045、4096111
联系电话：81080023

云南昆明

聚会名称：“天下聚会”五·一昆明掌机玩家聚会

聚会地点：西昌路上的避风塘
预计聚会规模：50人左右
聚会时间：2007年5月1日，13:00至19:00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐
必备游戏：NDS《马车》、《应援团》、《俄罗斯方块》、《JUS》、《死神》等众多适合联机的戏；PSP《MHP》、《MHP2》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏
参加条件：避风塘自助冷饮每人18元，聚餐费用为30元左右
联系QQ：游戏妖怪251449902、D之意志310173362、吉武84376170
联系QQ群：5576336、35906701、19673890
联系电话：游戏妖怪13987149769、D之意志6441746、吉武13987622980

活动内容：此次聚会也是为了庆祝我们LU昆明NDS玩家专用群建群一周年！诞生日：2006年4月27日，聚会还设有比赛。

辽宁沈阳

聚会名称：“天下聚会”沈阳NDS玩友会聚会

聚会地点：马路湾避风塘
预计聚会规模：30人以上
聚会时间：2007年5月4日，8：30至18：00
必备游戏：《马里奥赛车》《JUMP大乱斗》、《银河战士》、《俄罗斯方块》、《大合奏》等其他一些适合联机的游戏。
参加条件：20至30元(多退少补)+NDS主机
联系QQ：暗雨84887271、小卅124403426
联系QQ群：21915679
联系电话：暗雨13709844203

报名以及更多详细情况请见levelup“天下聚会”版块，网页地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=113。本次活动最终解释权归“天下聚会”栏目组所有。

上海涛军玩具

上海游人电玩

迎五一，特价风暴！

PSP 本月特价
本月PSP主机均以特价销售，本店以诚信为本，不做虚假广告，均以当日进价销售中！！！

NDSL 售价：1120元 买就送贴膜

GBA-SP 特价590元 送游戏一张

GBA 只售350元 送游戏一张

PS3 20G 3250元
PS3 60G 4350元

PStwo 特价销售 只需980元 买就送游戏

Wii 售价：2080元 完美IC willkey 游戏全品种

XBOX360 售价：2750元 包刷机送游戏 全品种游戏供您挑选

本店GBA卡应有尽有，均特价销售中（电询），欢迎邮购。

本店有大量中古主机及卡带

MD原装主机全套（索尼克限定版）内有索尼克正版卡一张	950元
N64主机全套（限定版）	890元
N64普通版主机全套	790元
SFC主机全套	450元
SFC单机+电源+AV+手柄（九成新）	180元
PSone主机 送游戏	380元
PS主机 送游戏	300元
SS主机+AV+手柄（九成新）	400元

MD、DC土星GB游戏大甩卖

高价回收各种游戏主机、周边及贴换业务，回收笔记本电脑、手机及各种电子、数码产品。

来就送原声CD、拳王卡，欢迎光临！

本店设有专业维修

本店有各种模型销售（电询）
模型部电话：021-63783038

地址：上海市黄浦区中华路1051号（近尚文路）上海庙街二楼234室　联系人：邓涛军
电话：021-63185951　13671837872
营业时间：10:00-21:00　邮编：200011
公交：43、66、929、218、920、955、984、985、11号
工商银行：1001 0061 0110 2556 796
上海银行：6224 6800 0002 8952 05

河南三利电子

祝各界同仁"五·一"劳动节快乐！

三利

北通游戏系列产品河南唯一总代理商
"OS"掌机系列产品河南唯一总代理商
神游公司系列产品河南指定代理商

十年老店，诚信为本！专业批销、维修，并拥有完善的售后服务，是广大玩友的最佳选择！

总部地址：郑州市二马路25-2-122写字间（邮政一招）火车站北出站口向北300米路东
批发、加盟、邮购电话：0371-66976026
修理部电话、传真：0371-66952219
综合办公热线：13803712126
邮编：450000 QQ：573457140 286939591
联系人：宋必成 先生
（注：因各地经销商太多，版面有限不能全登。）

HENANSANLI

Game Zone 彭浦实体店

上海游戏地带

本店以全市最低价发售各类主机。
凡在本店出售的主机均有第一次画面且各类主机本店承诺一月包换一年保修的服务原则。
本店出售的PSP主机以及NDSL屏幕均包无坏点，亮点。
店内N台各类主机随您挑选，PSP及NDSL游戏，MP4任您下载。
您可以通过座机，MSN或者QQ向我们咨询问题，我们将为您做出专业解答。
本店的服务宗旨：诚信对待每一位顾客，遵循假一罚十的准则，为您提供最好的售后服务！

主机特价发售！

PSP　NDSL　Wii　PStwo　XBOX360　PS3

游戏地带

沿此虚线剪下购买主机可优惠20元。

地址：上海市闸北区闻喜路725号（地铁1号线彭浦新村站下5分钟到）
电话：021-36060769　邮编：200435
联系人：朱伟 13120817318
MSN：SH_GAMEZONE@hotmail.com
QQ：477647970
银行汇款 工行帐号：1001 0340 0121 2533 640 户名：朱伟
淘宝店：http://shop33796038.taobao.com 三钻店

共和新路　闻喜路　岭南路　地铁一号线彭浦新村站

上海王子电玩

（原上海王子游戏）www.wzdw.net.cn

淮海路店　四川路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编：200021　收款人：王君春
邮购咨询电话：021-53837005　021-29624469　QQ：414602755
E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn　淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com/

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普 903SH手机（3G）红色	3980/20	苹果ipod shuffle 1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	590/10
夏普 904SH手机（3G）兰、紫 二款颜色	1500/20	苹果ipod nano2代 2.0GB（银色）	980/10
SONY T10 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银色	1850/20	苹果ipod nano2代 4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1380/10
SONY T50 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银色	2080/20	苹果ipod nano2代 8.0GB（黑色）	1780/10
WII主机 日本版（全区直读WiiKey+电源+五款游戏）	2480/30	苹果ipod video2代 30.0GB（黑色、白色）	1800/10
WII主机 任天堂 日本版（全配置，原包装）	2280/30	苹果ipod video2代 80.0GB（黑色、白色）	2600/10
WII主机 原装无线右手柄	320/10	SONY PSP摄像头 日本版（带盘，可引导游戏）	350/10
WII主机 原装无线左手柄	160/10	SONY PSP GPS接收器 日本版	360/10
WII主机 原装经典手柄	160/10	SONY PSP手掌机 日本版（银、粉、蓝、金）	1450/20
PS3主机 原装无线手柄	300/10	SONY PSP手掌机（日版）普通型（黑、白）	1450/20
PS3主机 日本版 60GB（主机+原装无线手柄+AV线）	4300/50	SONY PSP手掌机（日版）套装型（黑、白）	1650/20
PS3主机 日本版 20GB（主机+原装无线手柄+AV线）	3300/50	任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红	1150/20
PS2主机（77006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	任天堂 DS Lite 日版 白、冰兰、兰、黑色	1250/20
PS2主机（75006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	三兔DS烧录卡R4（免刷机、免引导、免转换）	190/20
PSone主机全套（手柄2只+记录卡+5张游戏碟任选）	380/20	三兔DS烧录卡 SuperCard DS One	320/20
PS1 主机全套（手柄1只+记录卡+5张游戏碟任选）	300/20	任天堂 DS手掌机（日版、港版、美版）	980/20
Xbox 360主机 港版（原装手柄+耳机+直读+电源）	2780/30	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
DC主机（主机+电源+组手柄+5张游戏）	280/20	任天堂小神游SP机增亮型（全套）	680/10
超任主机（原装手柄+AV线+电源）	120/20	任天堂 NGC主机 韩版（直读+电源+五款游戏）	580/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

极品飞车9	太空战士4（中文）	车神3	高达反者战场（中文）
机器人大战J	洛克人EXE6	海贼王龙之梦（中文）	龙珠 GT变身
机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V拉力3赛车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人ZERO4	FIFA2006	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	坏玛里4（中文）	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	火枪英雄（伟大战斗）	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	实况足球6（二代）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	恶魔城3（晓月中文）	玛莉网球	极品飞车（地下狂飙）
忘却之旋律	口袋红、兰宝石（中文）	魔幻迷宫2	火焰纹章、烈火之剑（中文）
王国之心（记忆之链）	SD高达（中文）	波斯王子	火焰文章、封印之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
新约圣剑传说（中文）	悟空闹剧	幻想传说（中文）	我的太阳2（中文）
萨尔达（中文）	牧场物语（2）女孩篇	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣魔光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	合金弹头	银河战士2（中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	光明之魂2（中文）	CT特种部队3	萨尔达小人帽（中文）
炼金术士2（回忆奏鸣曲）	约速之地	洛克人Z3	

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005 021-29624469
营业时间：12:00-19:30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10:30-20:30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

南京新世界电子公司

全新改版：www.xsjgame.com



业务QQ：583544576　神游联盟QQ：362119163　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货，全国联保，渠道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换，一年保修，终身维修的原则。

经营项目 "神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



鼓楼店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐



批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：卞小姐

南京新世界经营总部

地　　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：　地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037
　　　　收款人：万洪来　电话：025-85514909转103
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025 85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号 3　电话：025 83210718　联系人：陶先生



新街口：南京中山东路67号
电话：025-66890589　联系人：卫先生



中央门：南京建宁路13-12号
电话：025-85511069　联系人：傅小姐



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号108
电话：025-66896898　联系人：高小姐



大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85128819



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

道具馆电器 上海静安店

打开07年特价序幕



PSP金色新上市
特价 1.5版　普通版　豪华版
买就送贴膜 USB数据线

Wii日版 特价
完美IC WiiKEY 当场改机
百种游戏 供您挑选

PS3 20G 普通版
　　60G 豪华版
正版游戏全品种
所有原装配件齐全

XBOX360 特价
完美直读+可上网刷机

NDSL全版本 颜色齐全
日版　港版
美版　IQUE

PStwo　颜色齐全

VODAFONE日系手机又到新品



TX80 2880元

TX62 2650元

703SHF 2200元

另有大量日系手机欢迎前来选购

804SS 2100元
903SH 4300元
904T 2450元
904SH 2450元
GX293 1200元
GX20 700元

本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号，自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨，并聘请专业维修技师当面维修，拆机，改机，透明的维修价格，遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。



地址：上海市静安区常德路731号（康定路口边"好德便利店"斜对面"工商银行康定支行"对面）
公交：76、138、24、23、136、地铁2号线静安寺下
电话：021-52130918　手机：13611624231　联系人：汪先生
QQ：394303264　MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM



上海梦恒电玩俱乐部

有11年优良信誉的老店向玩家承诺
不参与恶性价格战 也绝不更换任何原装配件

在梦恒 你可以享受到专业的服务

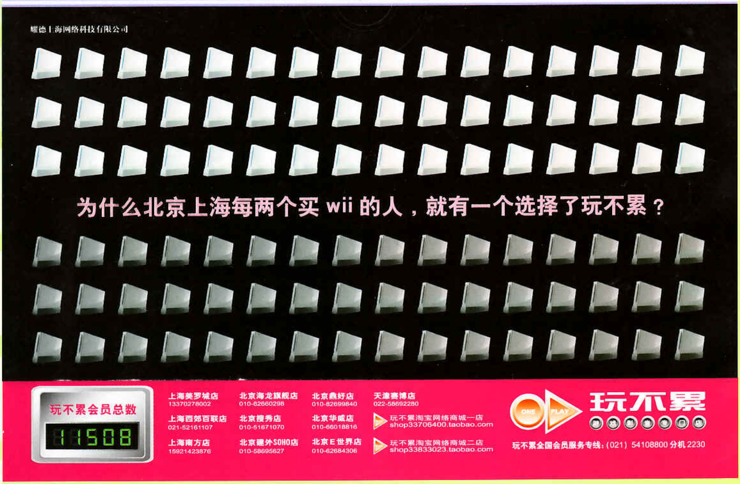


梦恒 Dream Square

本店高价回收GBA,SP,PS One，正版软件。二手主机贴换业务。
本店有专人从日本采购大量中古主机和正版游戏。本店所有商品均支持支付宝和贝宝，欢迎网购。

武进路店地址：武进路576号，近河南北路。（原河南北路382）
电话：021- 63645839 手机：13701657256 / 13818099570
Msn: Ethanhunter@citiz.net　QQ: 14088101
淘宝店铺：梦恒电玩　ID: Safehouse
E-mail: Ethanchangchen@yahoo.com.cn


上海鑫定音电子
上海鑫世代电玩
次世代的主机
鑫世代的信誉
南京西路
地铁二号线
威海路
鑫世代电玩
延安中路
茂名北路
地址：上海市静安区茂名北路74号
公交：49、71、127、1、925路石门站下，
地铁二号线南京西路下
垂询电话：021-62179427 15900748093
MSN：sh_gametime@hotmial.com
联系人：张先生 QQ：363956036


耀德上海网络科技有限公司
为什么北京上海每两个买 wii 的人，就有一个选择了玩不累？
玩不累会员总数
11508
上海美罗城店 13370278002
上海西郊百联店 021-52161107
上海南方店 15921423876
北京海龙旗舰店 010-82660298
北京搜秀店 010-51671070
北京建外SOHO店 010-58695627
北京鼎好店 010-82699840
北京华威店 010-66018816
北京E世界店 010-62684306
天津赛博店 022-58692280
玩不累淘宝网络商城一店 shop33706400.taobao.com
玩不累淘宝网络商城二店 shop33833023.taobao.com
ONE PLAY
玩不累
玩不累全国会员服务专线：(021) 54108800 分机 2230

智力苑电玩超市

- 本公司以诚信、诚实、为宗旨.以优良的品质回报顾客,决不弄虚作假凡在本公司购买主机者,一律七天包换,终身保修.
- 节假日照常营业,欢迎新老顾客光临.
- 专业维修各类游戏主机.





智力苑闸北店

上海汾西路652号
电话：021-56884803
46路/912路/951路/110路（汾西路站下）



智力苑南桥店（新店）

乐游数码电玩专卖店
奉贤区南桥育秀路183号(古华路口)
电话：021-57103063
3路古华路站，5路月秀路站下



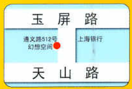
智力苑普陀店

上海岚皋路113号
电话：021-52900732
112路/69路/706路/743路/40路/737路/224路/909路/923路（和平新村站下）



智力苑虹口店

上海广灵一路120号
电话：021-65606009
537路/川虹线/139路（上农新村站下）



幻想空间长宁店

(1)上海遵义路512号幻想空间
(2)上海天山支路201号芙蓉江路电脑城345室
电话：021-62413397 13003193909
71路/地铁2号线（娄山关路站下）



智力苑静安店

上海新闸路906号
电话：021-62536579
104路/136路/36路（石门二路站下）

宏龙GAME

十周年店庆 全店八折起



总店



宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海浙江南路149号靠近金陵路
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63872721 53836803
淘宝网址：shop33817363.taobao.com



宏龙GAME 博山东路店
地址：上海浦东博山东路87号-7门面
交通：638\130\618\819\隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214605

欢迎光临
Welcome
いらっしゃいませ



宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com



宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、19、23、27、34、45、59、61、72、78、93、123、109路
手机：13882268856

UCG与ACG工作室联袂打造

动漫影音综合情报志诞生！

最新锐 最流行 最动漫！



4月18日

全国各地报刊亭

耀目登场！

最有趣的动漫新闻
最精彩的动画场面评选
最及时的新番动画速递
最华丽的动漫MV欣赏
最优秀最罕见的动画收藏



本期关注！
《反叛的鲁鲁修》文字影像全解析
最新新番动画介绍大汇总
《死亡笔记》漫画动画真人版综合评点
《交响情人梦》声优访谈
《柯南》剧场版11《绀碧之棺》主题曲PV 《如越洋之风》
《驱魔少年》片尾曲 2PV 《Pride of Tomorrow》
《灼眼的夏娜》剧场版SP特典集锦
互动栏目“拆”，特邀UCG小编玛娜友情出演，展示本期宝物！